IV. évfolyam 10. szám, 1993. október

Számítástechnikai magazin

168,- Ft

576 KByte

12 oldal C-64

ONE STEP BEYOND

A logikai játékok királya mától egy bernáthegyi

NIPPON SAFES INC.

Japán, békaperspektívából

ECTS

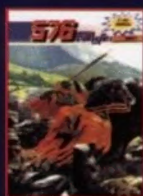
Kalandos útibeszámoló az őszi show-ról

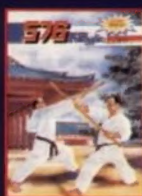
SZEGASZTOK!

Találkozunk a TV-ben, a hét 5 napján!

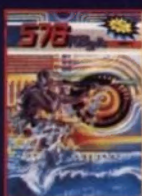
Ha az újságosnál lemaradtál róla, most megrendelheted !

ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!


1990/1


1990/2

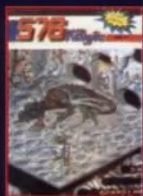

1990/3


1990/4


1990/5


1990/6


1990/7


1991/1



1991/2

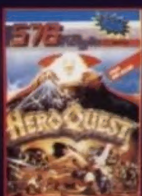

1991/3


1991/4



1991/5


1991/6



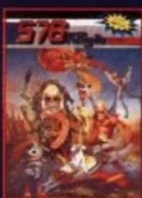
1991/7-8


1991/9


1991/10


1991/11


1991/12


1992/1


1992/2


1992/3



1992/4



1992/5



1992/6



1992/7-8



1992/9



1992/10



1992/11



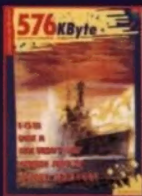
1992/12



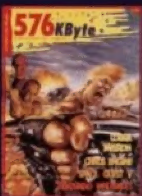
1993/1



1993/2



1993/3



1993/4



1993/5



1993/6



1993/7-8



1993/9

Kedvezményes árak !

Az 576 KByte visszamenőleg megvásárolható: az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.-Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850.-Ft-ért. 1990 júniusától 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért. Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat: 1990/1-től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7-8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg. Szimulátor különszám elfogyott! A fenti árakhoz portóköltség is járul. Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf.: 132.

576 KByte TARTALOM

A mindenségit! Ilyen bőséges kínálatot már régen nem látott számítógéprajongó! Minden géptípusra megtalálod a Téged érdeklő cikkeket, csak vess egy pillantást tartalomjegyzékünkre!

ONE STEP BEYOND



Megszületett az egyik legfutibb logikai játék, ami nemcsak feladványaival, hanem kinézetével is "étvágyat gerjeszt!"

9

ORMUS SAGA 2



C64 fanatikusok, kalandra fel! Végre megjelent egy egzotikus csemege a kalandozni vágyók számára.

18

DARK HALF



Stephen King már nemcsak a könyvek lapjain borzongat. Az írása alapján készült játék sem egy álmosító esti mese!

37

YO ! JOE !



Két [illegible] felhagy a [illegible]ssal és a [illegible] ered. Őrületes akciójáték [illegible] ki a [illegible]

45

ISSN 0865 - 8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (93.2543/10-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.
Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132. Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk) 1389 Budapest Pf. 132.



BEVEZETŐ HELYETT

1993 szeptember 4.-én délután fél háromkor egy lelkes, felvillanyozott és mindenre elszánt párossal a fedélzetén emelkedett fel a British Airways gépe az Anyaföldről. Három és fél óra múlva ugyanez a két figura egy kicsit megroggyanva és enyhén áporodott szagú ingekbe burkolózva belépett az idei nyár Ígéret Földjére, Nagy-Britanniába, hogy ott azon nyomban egy meleg fürdőt vegyen és beszívhassa magába az esti London hangulatát. Nem sokat időztek szobáikban, hanem taxiba vágták magukat és átsuhantak a zajos és kifürkészhetetlen Sohon, az ottani Éjszakai Élet Édenkertjén, megcsodálták a Királynő lakhelyét, aztán a Fővárosi Nagycirkusz épületét (ez ott is a Parlamentet jelöli), majd egy igazi, hamisítatlan sznob-étteremben kötöttek ki, ahol még a só is ízetlen volt, de ásványvízből csak méregdrága Perrier-t tartottak. Már ekkor érezték, hogy ez a London egy kicsit más, mint előző alkalommal volt... És nem tévedtek. Másnap 10 órakor ők is ott tolongtak az őszi ECTS '93 kiállítás bejárata előtt, hogy rávethessék magukat a bent lapuló manuszokra, és kérdésekkel bombázzák őket az újdonságokról, távlati tervekről, a kisasszonyokat pedig esti elfoglaltságaikról faggassák. Sajnos azonban nem jött be a számításuk, mert alig néhányan tudtak meglepetésekkel szolgálni, és ráadásul a hölgyeknek is volt már esti programjuk. Ezért most egy olyan kalandozásra invitálok meg mindenkit, ami tényleg csak a kiállítás színe-javát öleli fel, hiszen a már korábban bemutatott anyagokra kár szót vesztegetni.

ELECTRONIC ARTS



Ennél a standnál is elkelt volna egy nyugtatókat osztogató hosztesz, ugyanis amit itt láttunk az sem volt mindennapi. A harci játékok ismét reneszánszukat élik, amit jól tudnak az EOA házatáján is. A **Pacific Strike** (PC) egy olyan tengeralattjáró szimulátor lesz, amit még ember nem látott. A digitalizált kép és hang szériatartozék, a 40 küldetés végigvitele nem két perces meló, a grafika gyorsasága pedig felülmúlhatatlan. A **Seal Team** (PC) a véres és valóságos Vietnámi Háborút mutatja be real-time-os 3D-ben, ahogy azt mi is láttuk volna, ott a dzsungel sötétjében... A **Forgotten Castle** (PC) a szerepjátékok Ferrari-ja lesz, az már bizonyos. Az irányítást a lehető legkényelmesebbé alakították ki, a területen való mozgásnak és vizsgálódásnak végtelen szabadságot adtak, és mindezt egy felülmúlhatatlan 3D-s grafikai környezetbe ágyazták.

COKTEL VISION



A híres francia software-ház standján bömbölt az **Inca II** (PC) zenéje és természetesen egy óriás monitoron a játék introja is pörgött. Nem kellett hát sokat várni a nagysikerű interactive-adventure második részére, ami ott folytatódik, ahol az első epizód végződött. Eldorado hatalma alatt a négy territórium egy birodalommá egyesül. Egy idegen aszteriod viszont felbontja az összetartó erőt, amely az Ős Földből árad, és ez feldúlja a birodalom rendjét. Eldorado fiatal és ambiciúzus fia a Bölcs Atahualpa intelmének ellenére útnak indul, hogy felvegye a harcot az idegen erővel... A cég másik vesszőparipája a **Goblins** sorozat, mely a harmadik részéhez érkezett (PC). A "Goblins News" egyik mitugrász, ámde tehetséges riportere olyan kalandba keveredik a könnyfakasztóan humoros történetben, hogy az valódi címlapszori lesz!

U. S. GOLD



Őrületes videobemutatót tartott a cég egyik prominens képviselője, miközben mindketten csak pislogtunk, mint Marci a moziban. A hamarosan megjelenő **Kingmaker** (PC, Amiga) egy magasszintű stratégiai táblás játék, amely az angliai Rózsák Háborújába kalauzol bennünket, ahol a cél a betöltetlenül maradt trón elfoglalása és a bitorlók legyőzése lesz. Az **Evolution/Lost in Time** (PC, Amiga) című alkotásban egy ősembert idegen lények a gyűjteményük számára befognak, de ő furcsa módon kiszabadul és kifagyasztja még néhány bajtársát is, Robin Hood-ot, a viking Erik-et, stb. Velük karöltve kell az idegenek időgépéhez eljutni, hogy mindenki visszatérhessen az eredeti időzónájába. Várható még egy frankó fantasy (**Arena**, csak PC-n) és egy űrjáték is a Virtual Reality kedvelőinek (**Delta V**, csak PC-n). Ez utóbbi beláthatatlan távaltokat nyit meg a stílus előtt...

RENEGADE



Az ismeretlenségből két év alatt felfejlődött cég nem szégyenkezhetett a "nagyok" között, sőt! Bombahírként bejelentették az egyik legfémesebb űr-akciójáték, a **Turrican III** megjelenését (Amiga). A bemutatott előzetesből valóban látszik, hogy az Amiga minden fikarcnyi bitjét kihasználták, hogy azt a töménytelen kódot, grafikát és CD minőségű Chris Hülsbeck muzsikát az A500-on is élvezhetővé tegyék! Ám az igazi durranás egy másik projektjük, az **Elfmania** (Amiga). Az "üsd-vágd-nem-apád" kategóriába tartozó játékban nemcsak a fő figurák lenyűgöző animációjúak, hanem a háttérben álló szereplők is mozognak. A játszhatóságról magam is meggyőződtem, tényleg gyerekjáték a különböző ütések és védések elsajátítása. Mondjuk ennek ellenére is elagyalt a bemutatót tartó finn kollégám, de hát ő már csak ismeri a "csemetéjét".

SIERRA ON LINE



Az a jó a Sierrában, hogy sokféle dologba beleszagolnak, és mivel tehetségesek, ezért még a sz*r is arannyá válik a kezeik között. Na persze ezt csak képletesen kell érteni, hiszen ki merné azt állítani, hogy az **Incredible Toons** (PC) csak azért állati kafa, mert Sierra. Nem, az Incredible Mashine utódja, ez a képregényelemekből összeálló és "minden mozog a képernyőn" stílusú puzzle-játék magáért beszél. Ugyancsak nem kell bemutatni az Aces of the Pacific sorozat újabb tagját, az **Aces Over Europe**-t (PC) sem, hiszen a második világháborúba repítő játék az elődhöz hasonlóan feledhetetlen élményt nyújt majd a repülés szerelmeseinek. Új színfolt viszont egy frissen kreált hős, **Gabriel Knight** (PC), aki New Orleans egyik ismert magánnyomozója és mellesleg horror-író. Most azonban az ő bőréért megy az öldöklés, ami már nem tréfa!

INTERPLAY



Az amerikai székhelyű cég döbbenetes standon állította ki legújabb üdvöskéjét. Egy hatalmas sárkány őrizte dungeonban állt a másfél méter átmérőjű képernyő, ahonnan 200 Watt-tal "szűrődtek ki" a **Stonekeep** (PC) zörejei. Természetesen ez is a ma legnépszerűbb stílus képviselője, azaz RPG. A 10 (!) éves fejlesztőmunka gyümölcse egy olyan kalandozás lett, amiről minden valamire való rajongó ábrándozik. Az alkotók a "mindent a látvány érdekében" elvet követték, és maximálisra növelték a látómezőt (teljes képernyő), még az inventory is csak akkor jelenik meg, ha feltétlenül szükség van rá. Természetesen a mozgás teljes szabadságot, realisztikus sebességet és hanghatásokat kapott: mintha igazából bent lennénk a sötét alagútban. Mondanom sem kell, hogy minden digitalizált, úgyhogy a csontvázak szinte leugranak a képernyőről.

VIRGIN



A nagyhírű cég a már régen beharangozott **Beneath A Steel Sky** és a **The Hand of Fate (Kyrandia II)** mellett még két újdonságról adott hírt. Egész London másról sem beszélt, mint a **Mortal Kombat**-ról, házfalnyi óriásplakátok hirdették a megjelenését. A konzolok után várhatóan még ezévben kiadják Amigára és PC-re is az eddigi talán legvéresebb verekedős játékot, ami már régóta fertőz a játéktermekben. **Overlord** (PC, Amiga) néven a legendás D-Day 50. évfordulójára (1944. június 6.) egy kifejezetten elegáns harci-szimulátor fog napvilágot látni. A villámgyors grafika SVGA minőségű, az életszerűség és történelmi hűség maximális. Választhatunk majd, hogy a legendás Spitfire-rel, Mustang-gal, vagy Typhoon-nal harcolunk-e a szintén hírhedt Junkerek, Messerschmittek és Heinkelek ellen. Az irányítás kézhezálló, a hangok pedig fülbemászóak lesznek.

OCEAN



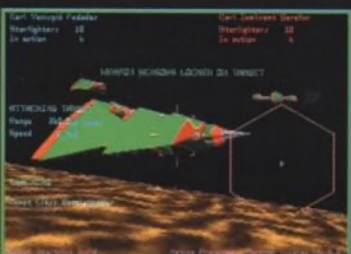
Az immáron 10. évfordulóját ünneplő világcég soha nem volt híres az elkapkodott projektjeiről, mindig precíz és mindenre kiterjedő kimunkálás jellemezte valamennyi nagyszabású programját. Most sem siették el a dolgot sem a **Jurassic Park** (PC, Amiga), sem az **Inferno** (PC, Amiga), sem pedig a **TFX** (PC, Amiga) esetében. A Jurassic Park programozása már a könyv megjelenésekor elkezdődött, a film ötletét is megelőzve, az Inferno pedig már két éve készülget. E második mű egyébként az egyik legnagyszabásúbb szimulátor/akció játék lesz, ha megszületik végre-valahára. Űrben, aszteroidák felszínein, planétákon kell a civilizáció jövőjét védelmezni. A TFX (Tactical Fighter Experiment) pedig a mai és a közeli jövőbe kalauzol bennünket, ahol egy top-pilóta bőrébe bújva kell missziókat végrehajtanunk valódi "földi" környezetben.

BLUE BYTE



Szédületes tempóban igyekszik a világhírnév felé a német software-ház, hisz soha nem fogy ki az ötletekből. Mint arról egyszer már beszámoltunk, egy irtó kedves játékszerrel örvendeztetik majd meg az Amiga és PC tulajdonosokat, **The Settlers** néven. A stratégiai játékban egy képzeletbeli királyság felépítése lesz a cél, ahol mindenki békében él és a boldog jövőn dolgozik. 24 ezer (!) karakter életébe pillanthatunk be, irányíthatjuk tevékenységüket; a végcél a királyság felvirágoztatása. Másik porontyuk szintén komolyabb falat: a világsikerű elöd folytatása, a **Battle Isle II** (PC, Amiga). Az egy elképzelt jövőbeli világháborúban játszódó programban 55 különböző harci egység közül választhatunk, amelyeket 3D-s bemutatón vehetünk szemügyre, teljesen áttervezett és feltuningolt területeken kell taktikáznunk az időjárási tényezőket is figyelemve véve.

MICROPROSE



Nemhiába híres a cég a szimulátorprogramjairól! Exklúzív videobemutatón vehettünk részt, amelyen letaglózó előzeteseket láthattunk a hamarosan megjelenő **Subwar 2050**-ről (PC) és a **Starlord**-ról (PC, Amiga). Az első eposzban egy mélytengeri kapitányt alakítunk, akinek az lesz a feladata, hogy a föld felszínéről a tenger mélyére húzódott bányákat, élelem-, és ásványlelőhelyeket megvédelmezze a betolakodóktól. Szédületes grafika és lebilincselő hangulat jellemzi a programot. A második egy olyan komplex stratégiai-akció játék, amelyben nemcsak repülési tudásunkat, jó manőverezési képességeinket kell kiaknáznunk, hanem taktikai és diplomáciai tudásunkat is kamatoztatnunk kell. A legfémesebb 3D-s űr-szimuláció után a meghódított területek felett diplomáciai eszközökkel is át kell venni a hatalmat és felvirágoztatni a birodalmat.

ITT A VÉGE...

A harmadik nap végén két hősünk úgy nézett ki, mint akit hypoval töltött, hosszú mosásra állított mosógépben "kezeltek", majd kicentrifugálták és kiakasztották a napra száradni. Ilyen állapotban bandukoltak hazafelé, amikor egy régi kedves ismerősbe botlottak: Akira san és japán társai jöttek szembe, ha nem is a saját lábukon, hanem trikókon, bőr,- és bomberdzsekiken. Ők egyébiránt a "japán stílus" úttörőinek számítanak, népszerűségük nem ismer határokat, hiszen azon túl, hogy a rajzfilmek világában ők a trónörökösök, lassan bevonulnak az öltözködésbe, a sajtóba, és hogy a legfontosabbat is említsem: hamarosan játék formájában is elárasztják a világot. Két kalandozónk el is határozta, hogy mindent megtesz azért, hogy a honi olvasók is megkedveljék a szórakoztatásnak ezen válfaját is. Nagy jókedvüknek egy kiadós nyárvégi zápor vetett véget, aminek következtében bőrig áztak négy perc alatt, majd egy fekete londoni taxi úgy oldalba fröcskölte őket, hogy az alsónacijuk is tocsogott a víztől. Teljesen letaglózva batorkáltak be a szállodába, majd egy kiadós meleg fürdő után lesétáltak egy utolsó italra a drink-bárba. Összegezték a tapasztalataikat és nagy elhatározásra jutottak: a jövő útjai Amerikába vezetnek! Sejtelmesen egymásra mosolyogtak, felhörpintették maradék jeges kólájukat, kényelmesen felsétáltak emeleti szobáikba, hamar összepakolták bőröndjeiket, majd taxiba pattantak és kihajtattak a reptérre. A gépből még egy utolsó pillantást vetettek a szeles és esős Albionra, de gondolatban már az izgalmas jövőben jártak, újabb show-k, partik, kiállítások felé repülve...

Warlords II

Létezett hajdanán egy Warlords nevű stratégiai játék, amely bár elég érdekes volt, mégis alig néhányan ismerték (ezért valószínűleg a közepes grafikáját lehet okolni). Az SSG szerencsére nem hagyta annyiban és elkészítették második, immáron gyönyörűen kidolgozott változatot, így remélhetőleg a program már megérdemelt helyére kerül a gyűjteményekben.

A történet még abban a korban játszódik, amikor a Földet lovagok, hercegnők, tündérek és mindenféle szörnyek népesítették be. Ezen a vidéken maximum nyolc lovag kezdi meg küzdelmét a nemes cél - az összes semleges vár elfoglalása és az ellenséges lovagok legyőzése - érdekében. S hogy ne egy szimpla stratégiai játékkal legyen dolgunk, a terület bővelkedik felfedezésre váró romokban, gyógyulást és további feladatokat hozó templomokban.



A játék képernyőjén a jobb felső sarokban a terület térképét látjuk. Ezen kis színes pajzsok jelölik a várakat (a szürke pajzsok a semleges várakat jelölik), fehér pöttyök pedig a romokat. Baloldalt a térkép egy kinagyított részét látjuk (hogy melyiket, azt a térképen a nagyítóval jelölhetjük ki). Ezen a területen kell katonáinkat, várainkat irányítanunk. Hódításunkat egy várral és egy lovaggal kell megkezdenünk, de menet közben az elfoglalt várakban újabb lovag csatlakozhatnak hozzánk (persze, csak ha jól meg tudjuk őket fizetni).







A játék során minden körben, minden katonánkkal egyszer mozoghatunk. Azt, hogy hány mezőt léphetünk, a katona típusa szabja meg. A mozgatáshoz először ki kell választanunk a megfelelő csapatot, majd a nyilat az úticél helyére kell vinnünk (ekkor a nyíl alakja a öldön egy láb, vízen pedig egy hajó). Az egy mezőn álló katonákat egy csapattá foghatjuk össze. (A kép alján látjuk a kiválasztott mezőn álló összes katonát. A GROUP gomb lenyomásával az összes beáll a csapatba, ha pedig valamelyik katonára nyomunk rá, csak azt tesszük be, illetve ki a társaságból.) Így egyrészt kevesebb munkával irányíthatjuk őket, másrészt a csapat a csatákban is jóval erősebb. Egy csapatban legfeljebb nyolc katona lehet, s mozgékonyságukat a leglassabb katona határozza meg.





Ha a katonánk melletti mezőn ellenséges sereg vagy vár áll, a nyíl karddá változik, s egy gombnyomással megkezdhetjük a csatát. Ha a kard helyett egy szív jelenik meg, az azt jelzi, hogy a másik birodalommal még békében állunk, s ilyenkor a sportszerűség azt kívánja meg, hogy támadás előtt hadat üzenjünk. A játék elején csaták előtt érdemes kikérni tanácsadónk véleményét is (ehhez a SHIFT-et nyomjuk le, s a kard egy kérdőjellé változik). Egy vár elfoglalása után választhatunk, hogy megszálljuk, megsarcoljuk vagy leromboljuk.

Az egyes várakról akkor kérhetünk információt, amikor nincs katona kiválasztva (ekkor nyomjuk meg rajta a tűzgombot). A vár legfontosabb feladata az új katonák termelése. Ehhez a műhelybe menjünk (kalapács) és az ablak tetején látható katonatípusok közül válasszunk. Ha a felsorolt típusok nem tetszenek, új típusokat is vásárolhatunk (bástya, Build Prod gomb). Az egyes típusokról információt (ereje, fordulónkénti fenntartási költsége, elkészülésének ideje és mozgékonysága) úgy kapunk, ha megnyomjuk a jobb gombot a katona kis rajzán (általában a jobb gomb valami segítséget jelent).

A romokhoz csak lovagokkal érdemes menni. Itt általában valamilyen szörnnyel kell megküzdenünk, s győzelmünk jutalma valamilyen varázserő vagy néhány szövetséges lesz. Az ilyen romokat csak egyszer érdemes felkeresni, hiszen ekkor kiürülnek. A templomokba viszont érdemes visszatérni, hiszen itt egyrészt meggyógyítják sebeinket, másrészt különleges díjakkal járó küldetéseket is kapunk. Ugyancsak értékes kincseket szerezhetünk be egy ellenséges lovag legyőzésével. A vesztes lovag ugyanis minden varázsszerét hátrahagyja, s nekünk csak össze kell szedegetnünk ezeket.

A játék irányítását a jobb alsó sarokban található gombok egyszerűsítik. Itt a nyíllal a következő (a körben még nem szerepelt) katonánkat választhatjuk ki, a zászlóval pedig megszüntetjük a kijelölést. A lábbal a kijelölt csapat folytatja útját a megadott cél felé. A felkiáltójel hatására a katona nem lép abban a körben. A két karddal védekező állásba küldjük embereinket (várakban hasznos, hiszen ezekkel a katonákkal ezután nem kell minden körben foglalkoznunk). A kérdőjel csak lovagoknál és csak romok között vagy templomban működik. Ekkor a lovag felkutatja a romot és megvív a szörnyekkel. A lovag rajzával a szolgálatunkban álló hősöket nézhetjük végig. Itt találjuk meg egy listában a nálla lévő kincseket (sárga a kezében van, a zöld pedig a földön), és itt vehetjük fel legyőzött ellenfelünk hasznos dolgait.

Végül az utolsó nagy gomb a diplomáciáé. Itt láthatjuk, hogy az egyes birodalmakkal milyen viszonyban vagyunk, és ebben az ablakban tudunk hadat üzenni vagy békét kötni a többiekkel.

A program szerintem fantasztikus. A grafika gyönyörű, a játékmenet élvezetes és végig érdekes, a kezelés pedig egészen egyszerű. És ami még fontos: egyszerre akár nyolcan is játszhatunk vele.

Temesvári Tibor

ÉRTÉKELŐ

grafika	88%
hang/zene	62%
kezelhetőség	83%
kihívás	65%

ÖSSZHATÁS

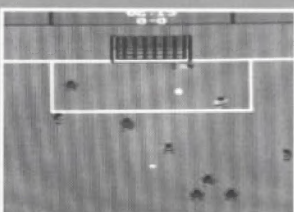
84%

TESZTELVE: PC 576 KByte
VERZIÓK: PC

LIVERPOOL

A mai C64-es programinység mellett mindennek örülni kell, úgyhogy még ujjonghatunk is, mikor egy közepesnek mondható fociszimulátor napvilágot lát. A Grandslam megsajnálta szegény 8-bites gép tulajdonosokat és kiadta talán utolsó produkcióját C64-re. A játékban legelőször érdemes beállítani a mérkőzésen résztvevő csapat összetételét, amelyet egy kifejezetten kultúrált "arcképcsarnokból" válogathatunk ki. A focistákat csupán két tulajdonság határozza meg: az erő és az állóképesség. Ha kiválasztottuk a kezdő tizenegyet, akkor dönthetünk gyakorlás, 1 vagy 2 játékos üzemmód mellett, majd indul a bajnokság. Mint azt a mellékelt fénykép is mutatja, igen mütyürők a figurák, de ez nem jelent akadályt, hiszen ezen kívül minden OK a játékkal kapcsolatban. A passzolás, a cselezés és a kapura lövés kicsit akadozó, de idővel megszokható. Ha gólt akarunk elérni, akkor ajánlott a csavarást alkalmazni, amit a tűz + joy megfelelő irányba való húzásával érhetünk el. A becsúszásoknál érdemes vigyázni, mert a bíró sporttárs lazán osztogatja a sárga, sőt a piros lapokat is.



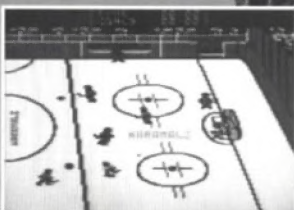




KARAMALZ HOCKEY

Csodával határos módon az Amigán két hónapja megjelent jéghoki szimulátor most C64-esre is kijött és kifejezetten kellemes színt hozott a mára teljesen ellaposodott 8-bites piac színterére. Mielőtt a korongkezelésünket fitogtatnánk, be tudjuk állítani, hogy egy harmad mennyi ideig tartson, hogy a szabályok teljes, félig, vagy abszolút be nem tartásával játszunk-e. Ha az ellenfél erősségét is beszabályoztuk és a játékosok számát (1 vagy 2 player mode) is megadtuk, kezdődhet a meccs. Ajánlott NEM a legkönnyebbre állítani az ellenfelet, mert akkor idegesítően teszefosza lesz a mozgása. Nyugodtan ajánlhatom a nehéz fokozatot, nem olyan kemény dió az sem. A kapura lövést teljes képernyőn tudjuk elvégezni, ahol még kisebb korrekciókat hajthatunk végre a lövés irányán annak megfelelően, hogy hová helyezkedik a kapus. Érdekes, hogy az életszerűség fokozása érdekében a jéghoki meccseken elengedhetetlen verekedés is helyett kapott a játékban, szintén teljes képernyős kézitusa formájában. Kicsit fura, hogy a bunyóban alulmaradt (azaz agyonvert) játékosnak kell lekullognia a pályáról.







OSFRIESLAND GAMES

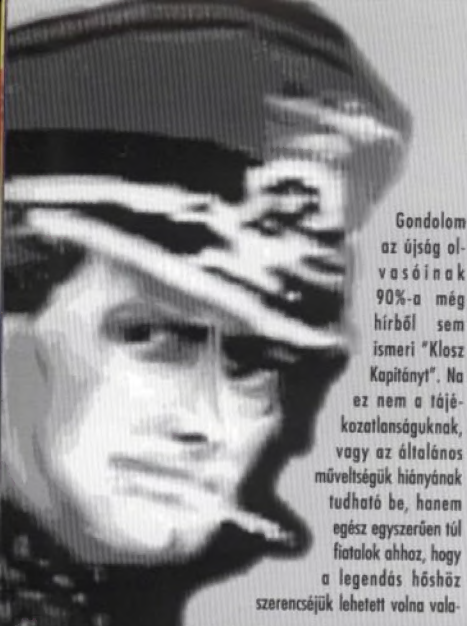
Egy csöppet kilóg az eddigi komoly sportok közül ez a bizarr, ámde rendkívül szórakoztató játék. A benne szereplő "sportágak" mind-mind a képzelet szülöttei, méghozzá a legvadabb képzelet kitalációi! A választható testmozgásnemek a következők: tehénfejés, disznólövészet, bicajozás, tetőfedés, teafilter-hajítás. Különösen érdekesre sikeredett a tehénfejés, ahol a joystick vad tekergetésén kívül, amely a tőgy eszeveszett rángatását eredményezi, még az ellenfelünk bosszantásával is foglalatoskodhatunk. Nem egyértelmű, hogy miből van az a golyóbis, amit a másikhoz vághatunk, de azt hiszem, hogy túl sok féle alapanyag nincs egy tehén alatt... A disznólövészet is elég egyéni, ugyanis a lelövendő malackák nem a földön futkosnak, hanem a levegőben szálldosnak pillangószárnyakon. A legidegesítőbb azonban a teafilter dobálás: nem elég az, hogy az óramutató járásával ellentétes irányba kell csűrnünk a joyt, hanem még ráadásul olyan nehezen is kúszik fel a "joyrángatás-indikátor" a megfelelő szintre, hogy a belünk is kilóg, amíg egy kétméteres hajítást produkálunk.







CAPTAIN ✠ CLOSS

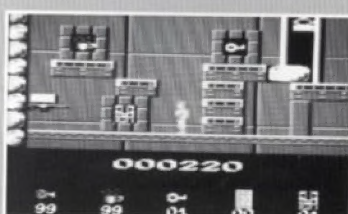


Gondolom az újság olvasóinak 90%-a még hírből sem ismeri "Klosz Kapitányt". Na ez nem a tájékozatlanságuknak, vagy az általános műveltségük hiányának tudható be, hanem egész egyszerűen túl fiatalok ahhoz, hogy a legendás hőshöz szerencséjük lehetett volna valaha. Bevallom, nekem is komoly gyűjtőmunkát kellett végeznem ahhoz, hogy kiderítsem ki is volt ő valójában. Nagyszülők és középkorú ismerősök elbeszéléseiből sikerült kihámoznom, hogy egyike volt a 60-as évek legnépszerűbb filmsorozathőseinek, akik a II. Világháború alatt - Stirlichez hasonlóan - kémtevékenységet és aknamunkát folytatott a német birodalom ellen. A játékbeli küldetésében is hasonló feladatot kap: egy titkos csodafegyver tervrajzának megszerzése lesz a cél.

Mint a többi mászkálós játékhoz, ehhez sem lehet " lépéről lépésre " leírást adni, csupán egy tipphalmazt, amely segítségetekre lehet a végigjátszásban. Lássuk tehát a tippeket:

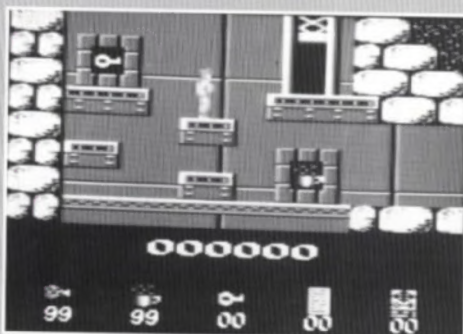
- A képernyő alján néhány kijelző látható. Ezek közül az első kettő a Kapitány csülök-, és kávéigényét jelzi. Az előbbit a pályán elszórtan heverő cupákok befalásával töltheted fel 99-re (érdekes módon a Kapitány étkezés után mindig kidobja a taccsot, de ez nem gátolja a jóllakottság érzet kialakulását), míg az utóbbit természetesen egy kis Nescaféval (ezt nem adja vissza az Anyaföldnek).

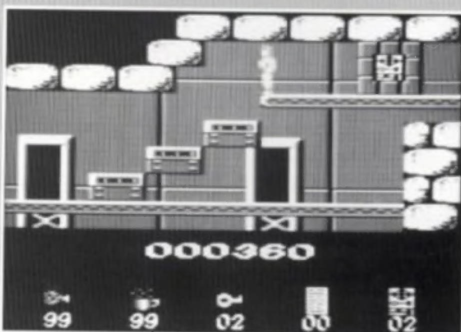




- az egész játék célja a V1-es kísérleti rakéta tervrajzának és technikai leírásának megkaparintása a nácitól. Ehhez két irat darabjait kell összeszedegetned. Ha a teljes szöveggel eljutsz a CÉL szobába, teljesítettnek tekintheted a küldetést.

- egyes szobákban gépfegyverekkel is találkozhatsz. Ezeknek közelében (egy-két teremmel odébb) mindig találsz egy kapcsolóféleséget a falon. Ha emellé állva megnyomod a tűzgombot, a Kapitány kikapcsolja egy kis időre a fegyvert irányító fotocellát, így nyugodtan áthaladhat azon. A puskák egyébként csak akkor nyitnak tüzet, ha emellett a fotocella mellett mész el, tehát sok esetben némi elővigyázatossággal simán felveheted azt, amiért a szobába jöttél, máskor pedig az érzékelőt fentről vagy lentről ki is tudod kerülni. Ha mégis használnod kell azt a bizonyos kapcsolót, mindig figyeld a csipogó hangot, mert ha ez egy bizonyos hangig mélyül, akkor a fegyver újra kibiztosítódik (kikapcsolva a fotocella egyébként sötétebb színű, tehát ha világít, légy résen). Egy "szellemfegyver" is van a pályán (valószínűleg ezzel fogsz először találkozni), amelyiknek nincs fotocellája, tehát ez valószínűleg csak figyelmeztetés a későbbi veszélyekre.





- a kapitánnyal bármilyen magasságból leeshetsz, tehát ne rezelj be egy kis mélység láttán, vetődj nyugodtan.

- természetesen nem árt, ha a kellő számú kulcsot is összeszeded (szerencsére itt nem kell számolni azzal az igen sok mászkálós játékot bonyolító aprósággal, hogy egyes kulcsok csak a megfelelő ajtókat nyitják, tehát gond csak a kulcsok számával lehet).

A játék stílustársaihoz képest nem egy tömör gyönyör, de játszhatóság terén akármelyikkel felveszi a versenyt. A szobák nem túl változatosak, de ahhoz képest, hogy a program egy file hosszú és minden töltögetés nélküli, nem szabad lefitymálni. És mindezek mellett hosszú időtöltést biztosít, ami manapság az egyik legnagyobb kincs.

Zolee & Ancy



ÉRTÉKELŐ

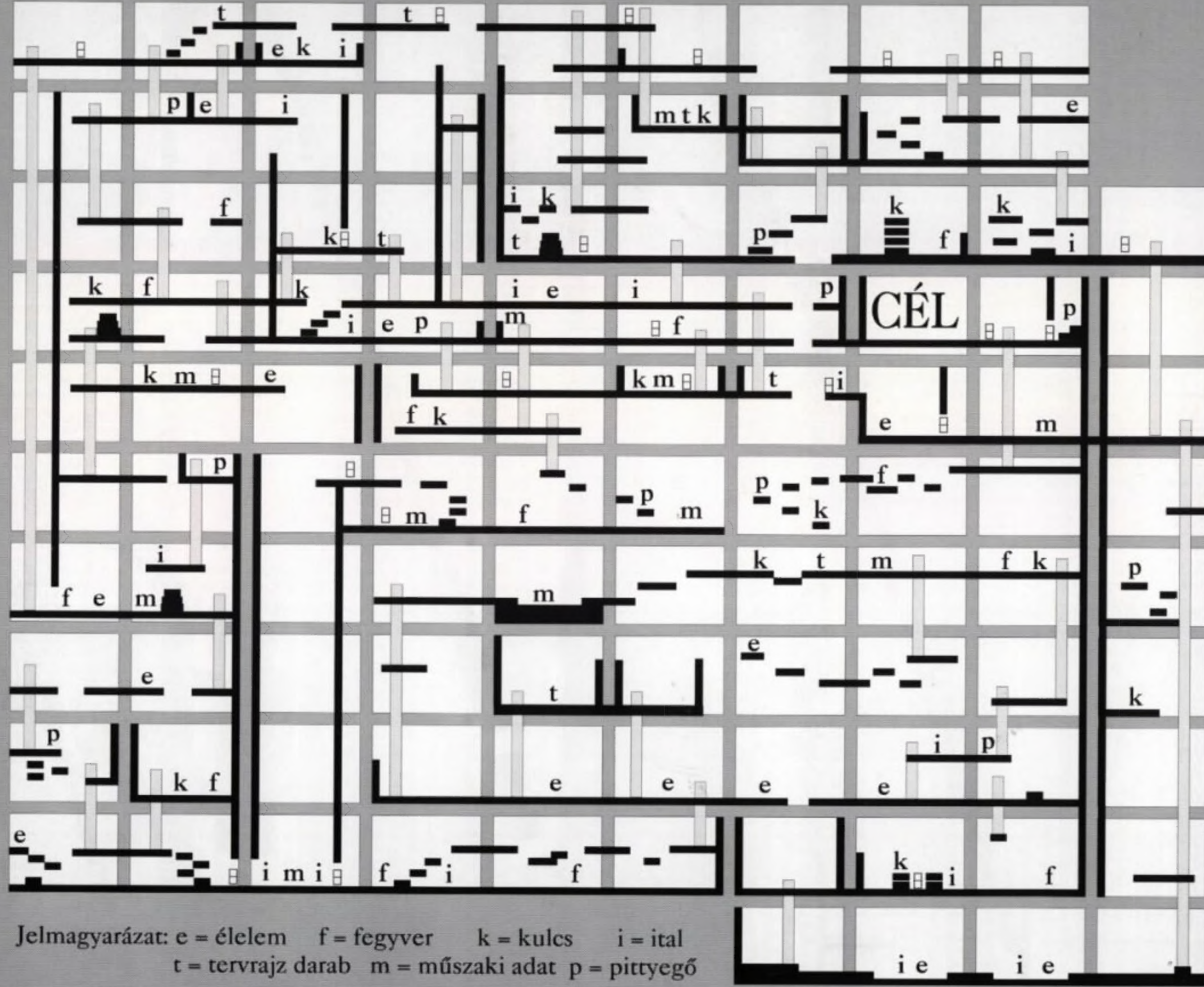
grafika	78%
hang/zene	35%
kezelhetőség	82%
kihívás	70%

ÖSSZHATÁS

79%

TESZTELVE: C-64

VERZIÓK: C-64



Jelmagyarázat: e = élelem f = fegyver k = kulcs i = ital
t = tervrajz darab m = műszaki adat p = pittyegő

Captain Closs Térkép

AMIGA CD32

Emlékszik még valaki a CDTV-re? Valószínűleg csak arra a 30,000 (!) emberre gyakorolt mély benyomást, aki ingét gatyáját ráfizette a gépre, amikor az megjelent néhány évvel ezelőtt. A gép - sajnos - a C16 után a Commodore cég eddigi legnagyobb bukása volt. Még mielőtt haragos levelek százait írnátok a Csevegőnek, hogy pl. "sok ezer C16 van Magyarországon" vagy "egyszer láttam egy CDTV-t/CDTV-m van...", nem árt tisztázni, hogy egy ilyen termék akkor számít sikeresnek a nagyvilágban, ha legalább százezret eladnak belőle és azt nem Kelet-Europának szánt dömpingáron (10-20 $/C16) teszik. A CDTV mára már egyértelműen megbukott, aminek több oka is volt: a nagyon magas induló ár (500 angol font), aminek köszönhetően az összes szoftver-cég visszariadt a kizárólag CDTV-re történő fejlesztéstől, valamint a Nagy Commodore szokásos mindenféle földi realitást kizáró 'marketing-politikája.' A géphez tudniillik a mai napig nem lehet egy-két professzionálisnak mondható játéknál többet kapni, márpedig a gép leginkább szórakoztatásra volt szánva. Ennyit a történelemről és most lássuk a medvét.



Azzal egyidőben, hogy e sorokat olvassátok megjelenik az utcákon a Nagy C legelső konzolja, 'aki' a CD32 névre hallgat. A gép ára 299 angol font, ami néhány demo-lemezt és minden valószínűség szerint a Jurassic Park direkt CD-re tervezett verzióját foglalja magában. A gép alapvetően egy feltuningolt A1200-esre épitkezik, azaz mindazokkal a tulajdonságokkal rendelkezik, amik az 1200-esben osztatlan sikert arattak. A gép szíve egy 14Mhz-es MT68020-as proci, ami a műveleti sebességet tekintve egy lassú 386-osnak felelne meg. Az igazság az, hogy jobb lett volna 68030, de az érezhetően megnövelné a gép árát, márpedig ezúttal a megfizethetőség is szempont volt.

A gép másik lelke az ún. AGA chipkészletben rejlik. Ezeknek a kis százlábúaknak a legfőbb tulajdonsága az elképesztő grafika, amit elő lehet csalni belőlük. Tehát, az európai /PAL/ gép legkisebb felbontása 320*256, ami megfelelő monitoron elméletileg 1280*960-as felbontásig növelhető, a gyakorlatban azonban nagyon valószínűtlen, hogy ilyen felbontást kihasználó játékok megjelennének, maximum egy-két játék digitalizált kezdőképe lesz ilyen módban. Jelenleg a jobb PC-s kalandjátékok használnak 640*480-as felbontást 256 színben. Mivel az AGA chipkészlettel a Commodore nem titkolt célja az volt, hogy visszahódítsa az egyre elégedetlenebb fejlesztőket, a gép színfelbontása is sokat változott. Az eddigi primitívnek mondható 32 színű képernyő illetve a használhatatlan HBrite/HAM üzemmódok helyett 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256 színű üzemmódok bármelyikét bekapcsolhatjuk akár a legnagyobb felbontású képernyőhöz is. Vagyis, végre nekünk is a PC-n már természetessé vált SVGA felbontásban lehet részünk, feltéve hogy hajlandóak vagyunk áldozni egy multi vagy dual-sync monitorra. Ha nem, akkor marad a 320*256... A gép palettája 24bites RGB, azaz 16.777.216 színből választhatunk szemben a PC 18 bites RGB-jével ami 'mindössze' 262.144 színt jelent. Érdekessége a gépnek az új HAM8-as mód is, ami 262.144 szín egyidejű megjelenítését teszi lehetővé, ám mivel ennek programozása rendkívül időigényes, ez a mód is csak a kezdőképeknek illetve, KEZDŐFILMEKNEK van fenntartva.

No igen, itt kezdődnek a lélekbevágó különbségek kiütközni egy 1200-as és egy CD32 között. A gépnek ugyanis hardverből van lehetősége arra, hogy egy speciális sűrítő algoritmust felhasználva, ún. CDXL formátumban tárolja a CD-lemezen a minőségében TV képre emlékeztető digitalizált filmrészleteket. A géphez adott demo-CD talán legdöbbenetesebb része számomra a három VIDEOCLIP volt, amik CD-ről lévén szó, nemcsak hogy majd lemásztak a képernyőről, hanem tökéletes CD zenét is szolgáltattak. Az egyetlen probléma a CDXL-el, hogy egy profi számára túl nagy a torzítás a színekben, és nem tudja mindig tökéletesen tartani a másodpercenkénti 25 képet. Ez leginkább csak úgy vehető észre, hogy a kép helyenként mintha remegne: aki már látott a TV2-n NTSC-ről átírt amerikai videofilmet és úgy tűnt neki, hogy a kép egy kicsit vibrál, ugyanazt az effektust képzelje maga elé a CD32-höz is. Viszont a gépbe van építve a hardver. Ám gondoltak azokra is, akiknek ez nem elég, ezért a géphez lehet kapni ún. MPEG modult, ami viszont professzionális minőségben tudja lejátszani a különböző filmbetéteket, vagyis a néhány éve még csak álomnak számító FMV - Full Motion Video - mára már valóság. A gép tartalmaz DSP chipet, ami a grafika és a hang egymáshoz szinkronizálását szolgálja, valamint egy ún. 'planar' chipet, ami viszont teljesen új távlatokat nyit meg a fejlesztők előtt. Ez a chip azt a célt szolgálja, hogy a tetszőleges méretű PC formátumú (1byte/1pixel) képet valós időben konvertálja át az Amiga bittérképes üzemmódjára. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a magasszintű nyelven megírt PC-s kalandjátékok egyidőben jelenhetnek meg az eredetijükkel, sőt nem csak a normál, hanem a direkt CD-re tervezett programok is, feltéve, hogy nagy részük nem assembly-ben íródott, minimális változtatásokkal futhatnak CD32-n! Ugye nem kell részleteznem ezt azoknak az olvasóknak, akik eddig csorgó nyállal nézték ezeket a játékokat az újságokban? Természetesen amellett, hogy rendelkezésre áll a CD 550Mb-ja, a gép 2Mb chipram-mal rendelkezik, ami azt jelenti, hogy a teljes memóriához hozzá tudnak férni a gép chipjei.

A CD32 hardverének egyetlen gyenge pontja, hogy nem az új 12 csatornás hanggenerátort kapta meg, hanem maradt a régi, kicsit kopottas 4 csatorna. Ez azért fontos, mert a játékok többsége grafikai adatot fog tölteni a CD-ről és nem zenét, tehát azt kénytelen lesz a gép saját maga kiizzadni. Szerencsére amikor filmet játszunk vissza, a hang is CD-ről származik, ám nem valószínű, hogy a Dragon's Lair típusú játékokon kívül bármi is végig filmszerű lesz.

És végül a legfontosabb: milyen szoftver lesz a géphez? Miután házilag nem igazán lehet CD-t hamisítani, és a gép hardvere összességében egy középkategóriás 386+CDROM-nak felel meg, ezúttal számos cég kezdett konverziókba meglévő játékaikból és van egy-két direkt a gép lehetőségeit kihasználó terv is, de ezek elkészülte még akár két évig is tarthat. A Pinball Fantasies már megjelent, ezúttal 256 színben és a program a zenét játsza CD-ről. Készülnek a 7th Guest, Legacy, és egyéb nyalánkságok. A régebbiek közül a Millenium a teljes James Pond kollekciót átírta gyönyörű grafikával, CD hanggal és persze CDXL rajzfilmbetétekkel. Direkt CD32-re készült a Diggers, ami egy igen különös stratégia-kaland-akció játék, gyönyörű grafikával és hanggal és egy komplett Föld méretű játéktérrel... A Flair sztárja az Oscar, és persze a a most már SONY tulajdonú Psygnosis sem maradhatott el, ezúttal a már valóban elkészült Microcosm és az új Dracula próbál szerencsét. Noha a SKY One-t néhány millióval kevesebben nézzük, mióta kódolva van, azért nem kell búsulni, mert a Star Trek-Next Generation is új életre kel a CD-n. Elvileg karácsonyra kb. 70 játék lesz kapható, amiből jó néhány sosem fog napvilágot látni mágneslemezen.

És végül a jó hír a hazánkban is egyre gyakoribb 1200-es tulajdonosoknak: kapható lesz egy kiegészítő hardver kb. 150 angol fontos áron, ami a CD32 összes új egységét tartalmazni fogja, vagyis a számítógép mellé meglesz a konzol is. Ez persze fordítva is igaz; pontosan ugyanennyibe fog kerülni a billentyűzetet, drive-ot és néhány csatlakozót tartalmazó készlet is, amivel teljes értékű 1200-esként tudjuk használni gépünket, ha úgy döntünk, hogy a puszta játék kevés. És ha még mindig unatkozunk, akkor persze hallgathatjuk kedvenc CD lemezeinket vagy nosztalgiázhatunk a CD+G családi fotóalbumon is az új masina segítségével...

Aster

ONE STEP BEYOND

Aligha van olyan logikai-játék szerelmes, aki ne ismerné a Pushover-t. Annak idején felforgatta az egész világot a nagyszerű ötleteivel és kacagtató megoldásaival. Aki '93 végén egy vérbeli fejtörőre vágyik, de lusta előbányászni a ládafiából a Nagy Öt, az ne sokat hezitáljon, hanem szélsebesen szerezze be az Ocean újdonságát, a One Step Beyond-ot. Ekkora anyagot már régen hordott a hátán a Föld, úgyhogy lássuk szépen sorjában, hogy miről is van szó!

Colin Curly legalább olyan híres fazon, mint a Gumimacik, de ő nem a TV-ben, hanem sajtos-ropogós ostyás dobozokon díszeleg. Legkedvesebb tápláléka egy Quavers nevű ropogtatnivaló, amiből naponta három vagonnal is fel tudna falni, másik kedvence pedig a legendás játék, a Pushover. Mivel szereti összekötni a kellemest a hasznossal, ezért mást sem csinál nap mint nap, csak ül a monitor előtt, szívja befelé a krékereket és gyötri a favorit játékát. Egy borongós őszi napon történt... A rágcsálnivalója egyre fogyott, a játék utolsó pályáján a megoldás kapujában volt, amikor megmagyarázhatatlan dolog történt: amikor bekapta az uccsó kekszet, a monitor nemes egyszerűséggel magába szippantotta. A chipek és diódák közé huppanva alig ocsúdott fel a meglepetésből, máris valami extra jó dolgot pillantott meg: egy 20 tonnás Quavers zacskót, amiben szó szerint úszni lehet a boldogságtól. Bele is vetette magát hősünk a zacsezba, és innentől mi játékosok is belépünk a képbe: Colin kajálási ösztönei annyira fejlettek, az étvágya pedig olyannyira csillapíthatatlan, hogy mind a 100 szinten nekünk kell majd az egyik zacskóból a másikba juttatnunk a kis éhenkórászt.

A kiürült zacskóból előbukkanó Colint úgy kell végigterelnünk a platformokon, hogy minden egyes "lépcsőt" érintve azok visszacsússzanak a helyükre és az utolsóról eldobbantva éppen a chipsekkel teli bugyorba érkezzünk. Mint az már lenni szokott, nemcsak a néha igencsak szűkreszabott idővel kell versenyt futnunk, hanem a tucatnyi különböző padlódarabkát is ki kell ismernünk, hogy végül eredménnyel járjunk. (Ezek egymondatos ismertetését is itt találod valahol. Az elnevezések teljes mértékben a képzeletem szülöttei.) A kutyus mozgatása is gyakorlatot igényel, hiszen az egyszerű oldalra ugráson kívül (joy jobbra/balra) átlósan is tud ugrani egy vagy két kockát (joy átlósan fel/le illetve ugyanez tűzgombbal), sőt a szomszédos platformot át is tudja ugrani és a kettővel odébb lévőre huppan (joy jobbra/balra tűzzel együtt). Ügyelni kell arra is, hogy nehogy túl magasról vessük le magunkat, mivel ez egészségkárosodást okoz, és kezdhetjük elölről a szintet. Ha minden frankón haladt, és időre teljesíteni tudtuk a pályát, jutalmul egy ún. tokent kapunk, aminek nagy hasznát vehetjük a későbbiekben: ha egy szint az istennek sem akar összejönni, akkor ennek felhasználásával onnan folytathatjuk a megoldást, ahol az adott pályát elpuskáztuk. Természetesen a szintek kódokkal vannak ellátva, tehát ismételt betöltéskor onnan folytathatjuk a játékot, ahol előzőleg elbuktunk. Érdekességképpen néhány izzasztó pálya kódja: 07481, 33475, 51873, 44215.

Mivel a jó játék olyan, amiről nem beszélni kell, hanem játszani vele, ezért zárom is soraimat egy rövid végszóval. Kevés olyan gondolkodtató program akad mostanában a piacon, ami nemcsak az ötletességével, hanem kivételes hangulatával is leveszi az embert a lábáról. Még kevesebb az olyan, amelyet az ember nem un meg tízpercnyi játék után. Na, a One Step Beyond pont ezen kevesek közé tartozik, úgyhogy halálos vétket követsz el, ha nem szerzed meg!

Zolee



NYUGI

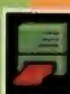
NYITNIKÉK

ZÁRNIKÉK



KOPJ LE!

ZSUPSZ!



CSIKI-CSUKI

KRIX-KRAX



QUARZ

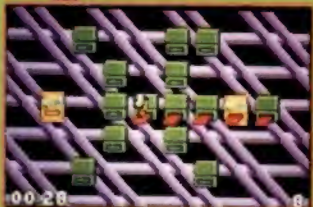
HIPP-HOPP



SZÁMNÁBORÚ







ÉRTÉKELŐ

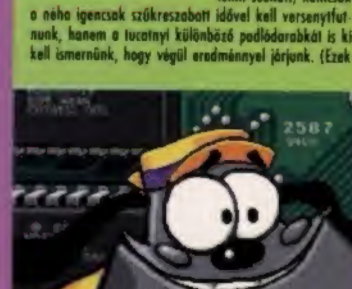
grafika	83%
hang/zene	78%
kezelhetőség	95%
kihívás	85%

ÖSSZHATÁS 87%

TESZTELVE: AMIGA

VERZIÓK: AMIGA, PC













A magyar mozik '92 októberében játszották a Wayne's World, azaz Wayne Világa című filmet. Aki látta, bizonyára jól szórakozott rajta, bár ez inkább a sok apró poénnak és a jó szövegeknek volt köszönhető, hiszen a film cselekménye önmagában nem valami lebilincselő dolog. Éppen ezért, amikor az azonos című, a Capstone által kiadott kalandjátékot a kezembe vettem, még sejtelmem sem volt, milyen kalandot tudtak ebből a filmből kilőzni. Miután viszont betöltöttem, rögtön észrevehető volt, hogy a játéknak nem sok köze van a filmhez, legfeljebb annyi, hogy itt is hőseink TV műsorát, a Wayne Világát kell megvédenünk.

Kezdetben láthatjuk, amint Wayne és Garth a megszokott stílusukban vezetik a műsorukat. Éppen a nézők telefonjait fogadják, amikor egy magát meg nem nevező női hang - akit Garth elkeresztel Desdemona-nak - elmondja, hogy a polgármesteri hivatalban dolgozik, s megtudta, hogy pénzügyi nehézségek miatt meg akarják szüntetni a városi TV adót, hacsak nem támogatja meg valaki az évi üzemeltetési költséggel, 50.000 dollárral. Ez persze azt is jelenti, hogy Wayne-ék műsora is veszélybe került.

A fiúk látják, hogy ezt a telefont komolyan kell venniük, s elkezdenek gondolkodni, mit is tegyenek. Nekünk először Garth szerepe jut, akivel javasoljuk, hogy egy pizza mellett elmélkedjünk tovább (Let's go...). Erről Wayne-nek eszébe jut egy bombasztikus ötlet, hogy csináljunk egy Pizza-Thon-t. De hát mi az? - kérdezzük (A Pizza-Thon?). Wayne arra gondol, hogy pizzát kéne árulnunk, amit mi a rendelőknek vaskos adományokért adnánk. Ez valóban jó ötlet, írjuk hát össze, hogy mire is lesz szükségünk ehhez a Pizza-Thon műsorhoz: egy komikusra (How about a comedian?), természetesen alapanyagokra a pizzához (It's going to take...), némi műsoridőre (We're going to need...), egy elektronikus kijelzőtáblára (We'll need an electronic...), egy bűvészre (I like to...), egy helyre ahol az egészet megrendezhetnénk (We'll need a place...), telefonos kisasszonyokra és árukihordókra (We'll need phone volunteers...), menő zenére (A really...), hirdetésekre (We'll need some advertising.), végül még több video felszerelésre (A lot more...). Akkor tehát: party on, dudes!

A házunkban vegyük magunkhoz Wayne gitárját, a hokiütőt és a szennyeskosarat, majd irány a város. Először menjünk a trafikba vásárolni. A "kedves" eladólánytól kérjünk egy "kaparós" sorsjegyet (Scratch-n-Win ticket). Nézzük meg közelebbről, és kaparjuk le. Egy extra méretű csokit nyerünk, amit váltsunk is ki nyomban a szelvényünkkel. Vegyünk még egy csomag rágógumit, majd adjuk át a pénzünket Garth-nak és vegyünk vele cukorkát (Jawbreakers). Menjünk vissza West Aurorába, az étterembe. Adjuk oda a csokinkat az ott ólálkodó motoros banda főnökének, akinek pont ez a kedvence, így hát a banda tiszteletbeli tagjaivá válunk, s még egy láncot is kapunk tőlük. Kérjük meg őket, hogy segítsenek majd a pizza kihordásában. Szívesen segítenek, tehát a lista egyik tételét már ki is húzhatjuk.

Látogassuk meg a TV stúdiót, s nyissunk be az éppen akkor induló "Nevezd meg a baby-t!" show-ra. A műsorvezető, amint felismeri Wayne-t, rögtön meg is invitálja egy kis játékra, így hamarosan a nálunk "Mindent vagy Semmit" néven futó Vágó István féle vetélkedő közepén találjuk magunkat. Legelőször tesztelésként nyomjuk le a gombunkat. Ezek után a kérdésekre ugyan megpróbálhatjuk megadni a jó válaszokat, de az utolsó "dupla vagy semmi" kérdésnél ellenfeleink úgyis elbuknak, mi azonban a kisujjunkból lazán kirázzuk a megfejtést: MADONNA. A nyereményünk egy római utazás.

Vegyük útunkat Pepe Roni pizzabárja felé, s bent ajándékozzuk meg Pepét az imént nyert utazással. Pepe ezt örömmel elfogadja, s megkér minket, hogy amíg ő oda lesz, ügyeljünk az üzletére, és még nyomatékosítás gyanánt odaadja nekünk a szerencse kolbászát is. Ezzel meg is van már a rendezvény helyszíne is. Menjünk ki jobbra, Pepe konyhájába (Hallway), és vegyük fel a gépről a csövet, az asztalról pedig a pizza maradékot. A reklámirodán (Ad Agency) nagy nyugtalanság fogad minket, mivel eltűnt az ügynökség legféltettebb kincse, Wilber, a beszélő egér. Készítsünk csapdát: támasszuk ki Wilber várának a kapuját Garth dobütőjével, amire pedig kössük rá a láncunkat. A lánc másik végét kössük a félig leeresztett sötétítőre, s rakjuk be a sajtos pizza maradékunkat a várba csalinak. Most célozzuk meg a pizzabárban felvett köpőcsövünkkel a sötétítőt (a cukorkákat használjuk municiónak), s pár másodpercen belül sikerül is Wilbert elcsípnünk. Az iroda főnöke elképed a briliáns ötletünket látva, s hálából felajánlja, hogy ingyen reklámozza a Pizza-Thon-unkat. Beszéljünk még egy kicsit vele: a főnök sok sikert kíván a vállalkozásunkhoz, s még ad egy pár névjegykártyát, hátha szükségünk lesz rá.

Ezután gondoskodjunk műsoridőről. A gond azonban az, hogy Dr. Gadget lefoglalta már az ő legújabb találmányának a bemutatására az egyetlen szóba jöhető műsoridőszakot. Menjünk tehát el a dokihoz. Megérkezvén úgy tűnik, Gadget nincs sehol, ám ha megpróbáljuk kiengedni az egereit a jobbra lévő piros karral (Pull), nyomban felbukkan, s megtiltja, hogy bármihez is hozzányúljunk. Kérjük meg Wayne-nel Garth-t, hogy tartson a Dokinak egy kis bemutatót, hogy mit tud művelni a nyelvével. A Doki nem győz ámuldozni a mutatványon, ezalatt mi eresszük ki az egereit Wayne-nel. Dr. Gadget, mikor észreveszi, hogy mit műveltünk, jól lehord bennünket, majd az egerek elfogásához a robotjával együtt elindul sajtért a supermarketba. Húzzuk fel a Doki vetítővásznát, s nyissuk ki a mögötte talált széfet. Vegyük ki belőle a robot távirányítóját, majd mi is induljunk a Doki után. Gilligan boltja előtt meg is találjuk a robotot, kicsit jobbra pedig Gilligan-t is, akivel beszélgessünk (Hey!...). Arról panaszkodik, hogy a targoncája bedöglött, pedig egy nehéz ládát kéne a raktárában elhelyezni. Segítsünk neki a robottal a távirányítót használva. Úgy tűnik, a robot nem épp erre lett kitalálva, ugyanis szegény megemeli a derekát. Na nem baj, mivel Gilligan, hogy megtérítse a kárunkat a robotunk miatt, hajlandó nekünk a pizzákhoz a hozzávalókat szállítani. Miután Gilligan távozott, menjünk be a raktárba, s a robot romjai közül vegyük fel a POTATO chip-et. Ezek után, mivel a Dokinak már úgy sincs mit a TV-ben bemutatnia, vegyük utunkat a TV állomás felé, s lent az alagsorban kérjük el az ott ücsörgő fickótól a műsoridőt (Do you have...).

Menjünk ismét a stúdióba, ahol immár egy újabb műsor folyik, Prof. Von Ludwig "Csináld Magad Show"-ja. Prof. Ludwig mai ajánlata: építsünk magunknak elektromos idő-, és hőmérsékletmérő eszközt. A show után hőseink az egyik nézővel, Cecil-lel kezdenek el beszélgetni, akinek igen tetszett a műsor, s eldicsekszik, hogy csukott szemmel is meg tudná építeni a látottakat. Kérjük meg, hogy akkor tegye már ezt meg nekünk (You did not...; Are you...; Why...; Yes). Beleegyezik ugyan, de azt kiköti,

hogy a POTATO chip-et nekünk kell beszereznünk. Ezután elmegy a munkaügyi irodába, ott fog minket várni. Mivel a chip már nálunk van, mi is menjünk utána, s adjuk át neki a chip-et. Megvan tehát a kijelző tábla, most gondoskodjunk a zenéről.

Látogassuk meg Cassandrát. Kérjük meg, hogy játsszon a Pizza-Thon-unkban (Can you...). Sajnos azonban köti őt egy szerződés Eugene-hoz egy reklám videofilm miatt. Mondjuk neki, hogy majd megpróbálunk Eugene-nal beszélni (Let me...). Menjünk el a stúdió elé, s ott a középső ablakon bemászva csórjuk el a kellékek közül a cilindert és a varázslóköpenyt, amiket juttassunk el a kölcsönzőbe, az önbizalomhiányban szenvedő bűvészhez. A bűvésznek pont ez kellett, s a Nagy Slobotski rögtön tart is nekünk egy kis bemutatót. Ezután megkérdezi, mivel hálálhatná meg ezt nekünk, mire mi kérjük fel azonnal, hogy lépjen fel a Pizza-Thon-unkban (Do you...).

Most beszéljünk Eugene-nel (Will you...), aki szintén szemtanúja volt Slobotski mutatványának, ezért egy ajánlatot tesz: ha valakivel újra íratjuk a szerződéseket, és beszervezzük a varázslót, beleegyezik Cassandra elengedésébe. Videofelszerelést is hajlandó nekünk adni, persze mindezekért cserébe ő videofelvételt akar készíteni Cassandráról és a fantasztikus varázslónkról. Természetesen fogadjuk el az ajánlatát (Okay...). Menjünk el a munkaügyi hivatalba ismét, és beszéljünk az újságot olvasó emberrel. Kérdezzük meg, hogy mivel foglalkozik. Kiderül, hogy egyrészt komikus, másrészt ügyvéd. Akkor ő meg is tudná írni nekünk a szerződéseket, úgyhogy kérjük meg erre (Really...?). Erre ő is remek ajánlatot tesz: csak akkor hajlandó megcsinálni, ha felléphet a műsorunkban. Persze erre is mondjunk igent (Sure), így a fickó a névjegykártyáinkon azonnal meg is írja a szerződéseket, ezzel két legyet ütöttünk egy csapásra.

Akkor már minden meg is van a Pizza-Thon-hoz, kezdődjék hát a műsor. Minden rendben is megy, s már össze is gyűlik az 50.000 dollár, amikor valakik belemásznak a mi csatornánkba, s a "tisztességes emberek" nevében hipnotizálják a nézőket. Hamarosan egy hírnök érkezik Wayne-ékhez, s elmondja, hogy mikor már épp szállították a pénzt a polgármesterhez, megállították a kocsit, s elrabolták a pénzt, a videofelszerelést, és CASSANDRÁT is! Menjünk el a supermarket raktárába. A raktárban épp a Homloküreg-gyulladásosok Titkos Egyesületének a találkozója folyik. A főnökük érdeklődésére hazudjuk azt, hogy tagok vagyunk (Uh...). Ekkor azonban felismeri, hogy kikkel van dolga, úgyhogy valljuk be neki (Well...). Ezután elmondja, hogy a város hipnotizálása mögött a DRAG (a helyi erkölcs-csőszök szervezete) áll. Most kérdezzük meg, hogy ők miért menekültek meg a hipnózis alól (Why...). Erre elmondja, hogy egy gyógyszer segítségével, amiből mi is kérjünk (Can...). A gyógyszerrel menjünk el a polgármesterhez, akit szintén megfertőzött az adás. Kínáljuk meg gyorsan a szerrel (I've...).

Miután a polgármester magához tér, alig tudja elhinni, hogy mi történt vele és városával, s átadja nekünk a további események irányítását, valamint a város kasszáját, mind a 15 dollárt. Menjünk be a dolgozószobába, és vegyük fel az asztalról a város csatornatérképét. Menjünk most az étterembe, s vegyünk másnapos süteményeket (Are...; Only...; How...; Ten...; Okay...). A doboz süteményen kívül kapunk még egy extra nagy méretű darabot is, ezt vigyük el Dr. Gadget-nek, aki pont valami ilyesmit keres a legújabb gépéhez. Rakjuk be az alkatrészt a gépbe, amivel Gadget valahogy eltünteti magát. Immár tehát nyugodtan felvehetjük a géphez vezető kábelt, balra a szekrényről pedig Gadget egy másik találmányát, egy szivattyút. Menjünk a városházához, s beszélgessünk az emeleten dolgozó palival (Working hard?), majd kínáljuk meg a süteményeinkkel (Here...). Ő azonban ezt nem kívánja ingyen, ezért elvehetjük a gumipumpáit (What about...). Mialatt a takarító eszik, mi beosonhatunk a háta mögött az irodába, amiről kiderül, hogy Cindi, azaz Desdemona munkahelye. Olvassuk le Cindi címét a computerről, majd látogassuk is meg őt. A ház előtt egy kutyát láthatunk. Adjuk neki oda a kolbászunkat, majd vegyük el a kötelét. Mivel Cindi apja nem enged be minket a házba, dobjuk át a kötelünket az emeleti ablak feletti gerendán, s kössük rá a hokiütőnket. Az így keletkezett ülésbe üljünk be Garth-szal, és húzzuk fel őt Wayne-nel. Cindi-től érdeklődjünk, hogy hol lehet lejutni a csatornarendszerbe. Elmondja, hogy a térképen a 64R résznél van egy rejtett lejáró. Ez pont a városháza elé esik, tehát csak a kút alatt lehet a lejárat. Itt az egyik oszlopon találhatunk egy elektromos csatlakozót, erre az oszlopra másszunk fel Garth-szal, a WC pumpák segítségével. Dugjuk be a kábelünket, a másik végére pedig Wayne-nel csatlakoztassuk a szivattyút, és szippantsuk ki a vizet a kútból. A kút alján rögtön láthatóvá is válik a csatornafedél, amit nyissunk fel, és másszunk le.

Lent több labirintusrendszert találunk, amelyek nem túl bonyolultak, de nem árt térképezni, mivel nem szabályos labirintusokról van szó. Először egy olyan lejáratot kell keresnünk, ahol ha lemegyünk, ugyanazon a képernyőn még egy létra vezet felfelé. Ebben a labirintusban még egy harmadik létra fog felfelé vezetni, ezen kell felmennünk, ahol még egy kis mászkálás után végül valahogy bejutunk egy régi Frankenstein filmbe. Itt nincs más dolgunk, mint magunkhoz venni a kisasztalról a savat. Ezután jussunk vissza az első labirintusba, ahol egy újabb lejárón keresztül ismét egy másik csatornarendszerbe jutunk. Itt ahol lejöttünk, rögtön az első ajtón szemben egy szörnyhöz jutunk. A furcsa szerzet különös megbízást, s egy kristályfegyvert ad nekünk, de mikor aztán Wayne-ék megszólalnak, rájön, hogy rossz játékba csöppent, és eltűnik. Ezen a szinten találhatunk egy irtózatosan biztonságosan lezárt ajtót. Töltsük fel a savval a kristálypisztolyunkat, s célozzunk az ajtó zsanérjaira. Az ajtón keresztül a kék csatornába jutunk. Itt keressük meg a foglyokat, majd Cassandrával beszélhetünk. Megtudjuk, hogy őket, az ellenállókat is a TV adással próbálják meghülyíteni, és hogy a rabolt pénzt a DRAG újabb videofelszerelésekre akarja költeni, hogy az egész világot az uralmuk alá hajtsák. Ezen információk birtokában keressük meg a lejárót az első vörös szintre, ott pedig rögtön kétszer jobbra haladjunk, majd vegyük el az alvás közben magában beszélő őr ebédesládáját. (Mellesleg a későbbiekben ez az őr egy kombinációt mormol magában, ezt jó lesz megjegyezni.) Vigyük fel a kosarat a kék szintre, s az onnan nyíló öltözőben a készülődő palinak szóljunk, hogy megtaláltuk valahol Parker ebédesdobozát (I found...). Erre ő megmutatja nekünk Parker szekrényét, amelyet ha kinyitunk, máris egy ID kártyával leszünk gazdagabbak.

Menjünk le a második piros szintre, s ott keressük meg azt a két őrt, amelyikek egy csillag szimbólum felett állnak. Megkérdezik, hogy mi járatban vagyunk. Erre feleljük azt, hogy ugyanabban amiben ők (We're here to...). Ekkor kérik az ID kártyánkat, majd megállapítják, hogy ahhoz képest, hogy 61 évesek vagyunk, egész jól tartjuk magunkat. Válaszoljuk, hogy ez hízelgő számunkra (Gee...). Ezek után ha tovább akarunk menni, már pedig tovább akarunk (Well...), kérdéseket fognak feltenni. A válaszok: 11, Mission 75069, 20 Weeks, Agent 62. Ezzel lejutottunk a páncélszekrényhez. Nyissuk ki a safe-et az alvó őr kódjai segítségével. Gyengébbek kedvéért a kód (a karnak mindig felülről kell indulnia!): 3 balra, 5 jobbra, 4 balra, 8 jobbra, 1 balra, 8 jobbra. Húzzuk meg a nyitókallantyút, s vegyük ki az összes pénzt, és az ajtó belsejéről a kulcscsomót. Visszajutva a második piros labirintusba keressük meg azt a helyet, ahonnan az adást sugározzák, majd menjünk vissza Cassandrához. Mondjuk el neki, hogy tudjuk, hogy honnan jön az adás, és hívjuk őt is segítségül (I know...). Cassandra beleegyezik, hogy velünk jön, nyissuk tehát ki a kulcsunkkal a cellóját. Innen azonnal az adás termébe sietnek hőseink. Először Garth-szal kapjuk a hátunkra Wayne-t, majd a torony tetejére állítsuk fel Cassandrát (Use Wayne; Use Cassandra). Húzzuk meg Cassandrával a felső csővezetékeket összetartó rongyot, melynek következtében a csövekből a trutymó pont a videofelszerelésekre áramlik, s hamarosan szanaszét robban minden. Az adást így hát megszüntettük, most már csak a polgármestert kell értesítenünk a jó hírről, s ezzel meg is van a happy end...

Vári Zoltán







ÉRTÉKELŐ

grafika	75%
hang/zene	42%
kezelhetőség	85%
kihívás	65%

ÖSSZHATÁS 78%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

ANCIENT ART	PC: 4.999.-	AMIGA: 3.999.-
ATAC	PC: 4.999.-	AMIGA: -
CIVILIZATION	PC: 4.999.-	AMIGA: 3.999.-
DARKLANDS	PC: 4.999.-	AMIGA: -
DOGFIGHT	PC: 4.999.-	AMIGA: -
F-117 A	PC: 3.999.-	AMIGA: 3.999.-
F-15 III	PC: 4.999.-	AMIGA: -
FALCON MISSION DISK	PC: 2.999.-	AMIGA: -
FALCON 3.0	PC: 4.999.-	AMIGA: -
FIELDS OF GLORY	PC: 4.999.-	AMIGA: -
B 17 FLYING F.	PC: 4.999.-	AMIGA: 3.999.-
GRAND PRIX	PC: 4.999.-	AMIGA: 3.999.-
GUNSHIP 2000	PC: 2.999.-	AMIGA: -
GUNSHIP 2000	PC: 4.999.-	AMIGA: 3.999,-
HARRIER	PC: 4.999.-	AMIGA: -
GOLF	PC: 4.999.-	AMIGA: 3.999.-
MANTIS	PC: 2.499.-	AMIGA: -
LEGACY	PC: 4.999.-	AMIGA: -
RETURN OF THE	PC: 4.999.-	AMIGA: -
REX NEBULAR	PC: 4.999.-	AMIGA: -
SILENT SERVICE II	PC: 3.999.-	AMIGA: 3.999.-
SPECIAL	PC: 4.999.-	AMIGA: 3.999.-
TASK FORCE	PC: 4.999.-	AMIGA: -
RAILROAD	PC: 3.999.-	AMIGA: 3.999.-

MICROPROSE

Játékokat az 576 KByte SHOP-ban vásárolhatsz!

Bp. XIII.ker.
Pozsonyi út 14.
Tel: 11-26-415
Nyitva hétköznap: 10-18 h-ig
szombaton: 10-13 h-ig

Ne feledd!
Az 576 KByte-ban megjelent és egyéb színvonalas programokat megrendelheted a Proszolgtól. Felbélyegzett válaszborítékért teljes listát küldünk. Cím: Proszolg, 1399 Budapest, Pf.: 636.

C-64 MAGNÓSOK FIGYELEM!

A LEGÚJABB KAZETTÁS PROGRAMOK MEGRENDELHETŐK A PROSZOLG-TÓL

ALIEN STORM
ALIEN WORLD
AMAZING SPIDERMAN
ATOMIC ROBOKID
BACK TO THE FUTURE II
BACK TO THE FUTURE III
BADLANDS
BARBARIAN 2
BASKET PLAYOFF
BATMAN MOVIE
BATTLE COMMAND
BETRAYAL
BEVERLY HILLS COP
BIG GAME FISHING
BLACK HORNET
BLUE ANGELS
BOBO
BOD SQUAD
BONANZA BROS
BUDOKAN
BUFALLO BILL'S RODEO
CABAL
CATALYPSE
CHAMBERS OF SHAOLIN
CHAMP.EUROPE FOOTBALL
CHASE H. Q. II
CHIP'S CHALLANGE
CHUCK ROCK
CISCO HEAT
CLICK CLAK
COOL CROCK TWINS
COOL WORLD
COVERGIRL STRIP POKER
CRACK DOWN
CREATURES
CREATURES II
CROWN
DARKMAN
DAYS OF THUNDER
DICK TRACY
DIE HARD 2
DOUBLE DRAGON 3
DYLAN DOG
DYNASTY WARS
ENFORCER
ELVIRA ARCADE
EXILE
EXTREME
FIGHTER BOMBER
FINAL BLOW
FINAL FIGHT
FIRST SAMURAI
GEM'X
GHOST BUSTER II
GOLDEN AXE
GREMLINS 2
GREYSTORM
GULDKORN EXPRESS
HAMMERFIST
HOOK
HUDSON HAWK
I PLAY 3D TENNIS
IMPOSSAMOLE
INDIANA JONES III
INDIANA JONES IV
INDY HEAT
IRONMAN OFFROAD
RACER
JONNY QUEST
JUDGE DREDD
KATAKIS
LAST BATTLE
LAST NINJA II
LAST NINJA III
LOCOMOTION
LOGO
KITTYS ESORUT
LUPO ALBERTO
MANCHASTER U. EUROPE
MECHANICUS
MERCS
MIAMI CHASE
MIDNIGHT RESISTANCE
MONTHY PYTHON'S F. C.
MOONFALL
MOONWALKER
MYTH
N.A.R.C.
NARCO POLICE
NAVY SEALS
NEURONICS
NEVERENDING STORY II
NIGHTBREED
NIGHT SHIFT
NINJA RABBIT
NINJA RABBIT II
NINJA SPIRIT
NOBBY THE AARDVARK
OPERAT. THUNDERBOLT
OUTRUN EUROPE
OVER THE NET
P. P. HAMMER
PITFIGHTER
PLOTTING
POPEYE 3
POTSWORTH
PREDATOR II
PUZZNIC
R-TYPE
RAINBOW ISLANDS
RBI BASEBALL II
RICK DANGEROUS II
ROAD RUNNER '91
ROBOCOD - J. POND II
ROBOCOP
ROBOCOP 2
ROBOCOP 3
ROBOZONE
RODLANDS
ROLLING RONNY
RUBICON
SHADOW DANCER
SHADOW OF THE BEAST
SHUFFLE
SKULL AND CROSSBONES
SLEEPWALKER
SMASH T.V.
SPACE CRUSADE
SPACEGUN
SPEEDBALL 2
SPIKE THE VIKING
SPY WHO LOVED ME
ST. DRAGON
STEG THE SLUG
STONE AGE
STORMLORD 2
STRATEGO
STRIDER 2
SU SWEET
SUMMER CAMP
SUPER SPACE INVADERS
SUPREMACY
SWIV
SISYPHUS II
TEENAGE TURTLES II
TERMINATOR II
THE ADDAM'S FAMILY
THE BLUES BROTHERS
THE JETSONS
THE SECOND WORLD
THE SIMPSONS
TIME MACINE
TOKI
TOP CAT
TOTAL RECALL
TRANSWORLD
TURBO CHARGE
TURBO TURTOISE
TURRICAN
TURRICAN II
VENDETTA
VOLFIED
WACKY RACES
WINGS OF FURY
WINTER CAMP
WINTER SUPER SPORTS '90
WRATH OF THE DEMON
WRESTLE MANIA

Minden játék utánvétes, turbós változat! Egy program ára 200.- Ft, amely magába foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvéttel a megrendeléstől számított egy héten belül történik, a postaköltség a megrendelőt terheli! Várjuk megrendeléseiteket a következő címen: PROSZOLG 1399 Bp., Pf. 636
Ne feledjétek a borítékra ráírni:
KAZETTA!

PROSZOLG



PC-re, AMIGA-ra, és C-64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLG-tól. Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!

PROSZOLG
1399 Bp., Pf. 636

Az előfizetők a lappal együtt minden hónapban megkapják a legújabb programok listáját.

10 éves a Computer Karácsony!

Jubileumi rendezvény helyszíne lesz a Budapesti Műszaki Egyetem december 11-12-én, ahol minden eddigit felülmúló show-val vár idén is mindenkit a Computer Karácsony szervezőgárdája. Exklúzív vendégekkel találkozhatsz, fergeteges bemutatókon vehetsz részt és itthon még nem látott meglepetések is várnak Rád! Már most jegyezd be a naptáradba: "ezüst" hétvégén irány a Computer Karácsony!

Mi is ott leszünk...

APRÓ

AMIGA CSERE

• Stratégiai rajongók egyesüljetek! 100 lemeznyi stratégia. Ingyen is. Soós Krisztián, 8646 Balatonfenyves, Vahot S. u. 1. Tel: 85/362-102.

AMIGA KERES

• Amiga 500(+)-haz keresek magyar nyelvű leírást (workbench-hez is). Valamint alapfokú programozáshoz könyvet megvételre. 4600 Kisvárda, Domb köz 6., Kelemen Zoltán

AMIGA KÍNÁL

• Amiga 500 (1MB), TV modulátor, 3,5" drive (garanciális), 300 lemez programokkal, irodalom, joystick. Ifj. Kövesdi Tibor, 2600 Vác, Kápolna út 27. Tel: 27/315-886.

• 1084S monitor 20000 Ft. 5,25" drive 8000 Ft. 3,5" drive 7000 Ft. Diszkjeim 80 Ft/db áron eladók. Boot selector 500 Ft. 100-as diszkboxok 500 Ft. Jancsó Ákos, 1121 Budapest, Arató út 29. Tel: 165-65-34.

• Eladó: Amiga 1000-es + modulátor + bővítő + 3 joy + egér + 100 program + újságok. Cím: Ősi Mihály, 7822 Nagyharsány, Kossuth út 75.

C-64 KÍNÁL

• A GONOSZ HERCEG magyar nyelvű kalandjáték! Komplett kézikönyv, díszdoboz! Ára: 649 Ft (az ár tartalmazza az áfa,- és postaköltséget). Megrendelhető: Othis Software, 2601 Vác, Pf.: 342.

• Eladó! C64/II + 1541/II + magnó + 150 darab lemez + 14 darab kazetta + 3 darab joystick + Cartridge + szakkönyvek. Ára: 28000 Ft. Cím: Molnár Ákos, 8523 Egyházaskesző, Dózsa Gy. út 12.

• C64-es programok bőséges kínálata lemezen. Válaszborítékért listát küldök. Krausz Balázs, 2400 Dunaújváros, Tavasz út 3.3.3.

• Eladó C64-hez új 1541/II floppy meghajtó. Cím: Mihálovits Géza, 1191 Bp., Fő utca 3.

• Eladó másfél éves C64 + 1541/II floppy + magnó + 2 cartridge + kb. 150-200 lemez + kazetták + könyvek + örökéletek. Ár: 25.000 Ft. Továbbá Philips monitor 5000 Ft-ért. Címem: Csépányi László, 3630 Putnok, Vásártéri út 8.

• Eladó C64 + 1541 floppy + 100 program 12000 Ft-ért. Érd.: 1635-529, 16-17 óra között. Tauer Gergely.

• Eladó 1541/II floppy drive + 31 darab lemez. És egy KINETIC típusú segédmotor. Cím: 5000 Szolnok, Batár Imre út 8. 8/70. 16 óra után.

EGYÉB

• Olcsón eladnám Sega Megadrive-omat és néhány kazettát. 8000 Székesfehérvár, Tóváros 50, IV. em., Pap Erika.

• ELADÓ! C128D + floppy + magnó + játékprogramok lemezen és kazettán. Érdeklődni lehet: Pisák László, 3060 Pásztó, Kishegy út 19.

• Sega Megadrive tulajdonosok ismeretségét keresem. Írjatok! Szabó Zoltán, 8000 Székesfehérvár, Lövölde út 3.

• Eladó Sega Master System II, 2 joystick és egy beépített játék. Ára 7000 Ft. Továbbá kapható hozzá 5 kazetta, melynek listája levélben megkapható. 1 darab 2800 Ft. Cím: Frölich Péter, 7696 Hidas, Kodály Z. u. 38.

• Konzolkártya csere klub alakult! NES, SNES, Game Boy, SEGA MD és GG. Ugyanitt program hegyek C64-re, kazettára és lemezre. Válaszborítékban tájékoztatót és listát küldök. SZŰCS SÁNDOR, 6440 Jánoshalma, Pf.: 18.

• (k) Kifogástalan állapotú Game Boy 6000 Ft-ért eladó. Érdeklődni lehet: 1154-573.

PC CSERE

• VGA monitoron prg-csere. Válaszborítékért listát küldök. Cím: Stark Lajos, 1026 Bp., Pasaréti út 115.

• Szeretnél PC programokat? Cserélek is. Válaszborítékért listát küldök. Kövés János, 6230 Soltvadkert, Zalka út 22.

PC KÍNÁL

• Eladó! 386 SX, 2 MRAM, 80 wingó, Color SVGA, 5,2 TAD, 5.8.2.0., csak 100 ezer kp. 6 hó garancia. Szűcs Sándor, 6440 Jánoshalma, Dózsa 79.

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelenteni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hírdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hírdetési árak:

Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.-Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.-Ft + 25% ÁFA = 125.-Ft

Közületek: az első 5 sorig 480.-Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.-Ft + 25% ÁFA = 250.-Ft

GÉPTIPUS: ❑ PC ❑ C-64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

SZUPER AKCIÓ

ISMÉT SZUPER AKCIÓ!

Ha december 15-ig legalább fél évre előfizetsz az újságra, és szerencséd van, a karácsonyi sorsoláson 30.000,- Ft-os vásárlási utalványt nyerhetsz, melyet a budapesti vagy a győri 576 KByte Shopban válthatsz be. A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.

Nem fogy el az orrod előtt az újság, ha előfizetsz!

MEGRENDELŐ

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG!

*** Előfizetési díj:**

- ❑ **negyedévre: 500.- Ft**
- ❑ **félévre: 950.- Ft**
- ❑ **egy évre: 1.900.- Ft**

** Érvényes: 1993 október 1-től*

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

Megrendelem az 576 KByte című lapot ...... példányban
Megrendelő neve:..
Címe: ....
Irányítószám: ....
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

576 KByte
COMGAME GMK
1389 Budapest
Postafiók: 132

STREET FIGHTER II'

Rejtvény



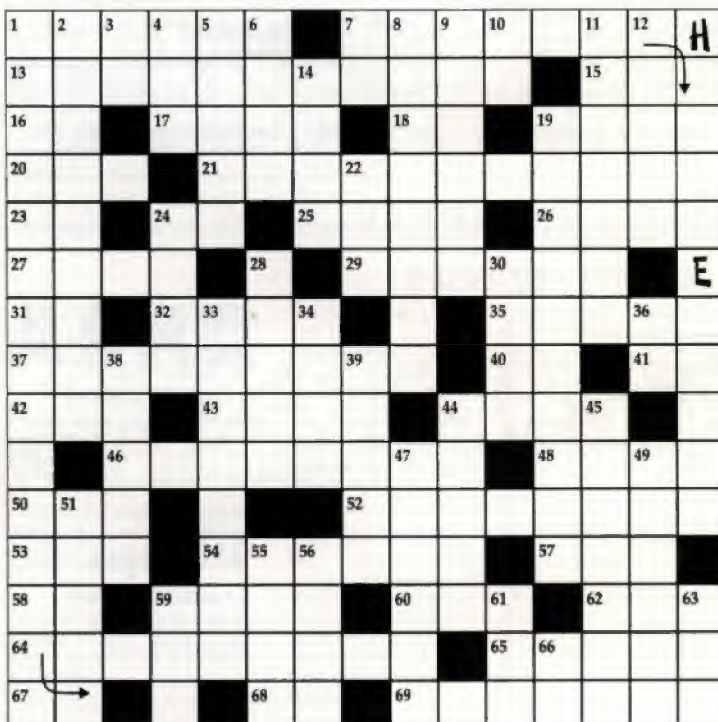
A Street Fighter láz mindenkit megfertőzött! A játék első része után kijött a második, és alig másfél hónapja a konzolokon már e második feltuningolt változata, a Street Fighter II Turbo a sztár. Hogy tovább fokozzuk az őrületet, összeállítottunk egy rejtvényt, aminek a fődíjai: 3 darab ruhára vasalható Street Fighter II hős!!! Hogy megnyerhesd, nem kell mást tenned, mint a következő egyszerű kérdést helyesen megválaszolnod: hogy hívják a képeken látható három szereplőt, melyikük nem illik be a sorba és miért? Válaszaitokat az újság címére várjuk, a borítékra pedig feltétlenül írjátok rá:

STREET FIGHTER II-REJTVÉNY!

A múlt havi rejtvény helyes megfejtései a következők:

A Keresztrejtvényben olvasható Murphy törvény egy valóságból merített alapigazságot tartalmazott, mely szerint a "programozók legjobban a káromkodás nyelvét ismerik". A játékprogramot Garamvölgyi Péter, jászberényi olvasónk nyerte.

A Lands of Lore rejtvény megfejtése lehetett példának okáért a Dune II és a Legend of Kyrandia, de nem jó például a Dune I, a Goal, vagy a KGB, hiszen ezeket nem a Virgin és a Westwood Studios fejlesztette. A szerencse egy PC tulajdonosnak kedvezett: Lázár András, Kéthelyről nyerte az eredeti Lands of Lore-t. Gratulálunk, szerencsés olvasóink nyereményeit postáztuk.



Kedves Olvasóink! Mivel a múlt havi rejtvény túl könnyűre sikerült, amit a beérkezett többszáz levél is bizonyít, ebben a számban egy kicsit feljebb tettük a lécet. A három beküldendő soron kívül azt is írjátok meg, hogy mi a közös a három - elárulom - személynévben. A megfejtők között 3 darab extravagáns tervezésű 576 KByte pólót sorsolunk ki. A megfejtéseket az újság szokott címére várjuk, a borítékra pedig írjátok rá:

"Keresztrejtvény".

Vízszintes

1. Virágcsokor 7. A beküldendő sor 13. Higiénia 15. Tudományos Ismeretterjesztő Társulat 16. Azonos betűk 17. Üdítőital 18. Orosz repülőgéptípus 19. ÜÁKH 20. Város a volt Jugoszláviában 21. A beküldendő sor 23. Air Force 24. Fordított út ! 25. Ausztrál sütemény névelővel 26. A hidrogén az oxigén és a rénium vegyjele 27. A tavasz jele a fákon 29. Kevert terasz 31. Dülő egynemű 32. Település visszafelé /+ ékezet/ 35. Popej keverve /+ ékezet/ 37. Cserjével benőtt terület 40. Állat 41. A szén és a wolfram vegyjele 42. Kelet franciául 43. A mendelévium és az ezüst vegyjele 44. Dézsma kezdete 46. Város Japánban 48. ÁOVO 50. Égitest 52. Aléltan a székre dől 53. Egy angolul 54. Átadó 57. Olasz, osztrák és svéd gépkocsik jele 58. Az urán és az ittrium vegyjele 59. Lé teszi 60. Csatlakozóaljzat 62. Maró anyag 64. Bejelentés is van ilyen 65. Segítséget kér 67. A lítium vegyjele 68. Holland gépkocsik jele 69. Igyekvő /+ ékezet/.

Függőleges

1. A beküldendő sor 2. Masealak 3. Végtelen kés! 4. Kiejtett betű visszafelé 5. Kevert madár 6. ASLI 7. Azonos betűk 8. Parancs 9. Jenki, eredeti írásmóddal 10. Béna egynemű 11. Lemásoló 12. Elért eredmény 14. EAAA 19. Lexikon is van ilyen 22. Gyorsposta szolgálat 24. Szárnyas 28. Mackófajta 30. Jelfogó 33. Megprogramozott cuki állatkák /játék neve/ 34. Kevert fogy 36. Személyi számítógép 38. Sokat emlegetett űrjáték 39. A látóhatár széle 44. Durva gyapjúszövet 45. Embertömeg 47. Oroszország legnagyobb találmánya a vodka után /játék neve/ 49. Háztartási gép 51. Nem apai 55. Kevert nyes 56. Gyűlöl /+ ékezet/ 59. ÜOP 61. Akol eleje 63. Vatikáni, thaiföldi és svéd gépkocsik jele. 66. Sír visszafelé.

Dr. Agy

h ó K U S Z

A C64 tulajdonosok közül ismét azoknak szolgálunk néhány hasznos tippel, akik rendelkeznek egy Action Replay-jel. Tehát cartridge poke-ok következnek:

DOUBLE DRAGON

POKE 25299,173 - Örök idő



TURBOCHARGE (Kazettás)

POKE 27504,0 - Idő
POKE 29751,96 - Sérthetetlenség
POKE 29051,173
POKE 29170,173 - Végtelen üzemanyag



TURBOCHARGE (Lemezes)

POKE 26960,0 - Idő
POKE 29207,173 - Sérthetetlenség
POKE 28507,173
POKE 28626,173 - Végtelen üzemanyag

RENEGADE 3

POKE 50821,173 - Végtelen energia

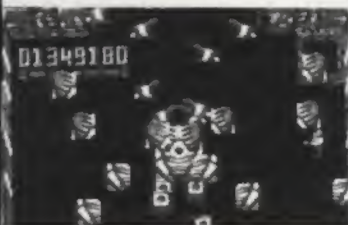
RENEGADE

POKE 38674,165
POKE 41114,165 - Örök idő

SMASH TV

POKE 41987,165 - Örök élet

POKE 44755,165 - Fegyverek
POKE 41961,165 - Sérthetetlenség



TUSKER

Örök életek:
POKE 35016,173 - Első szint
POKE 36875,173 - Második szint
POKE 64670,173 - Harmadik szint
POKE 40687,165 - Örök víz

HEROES OF THE LANCE

POKE 6833,185 - Végtelen energia

IO

POKE 25117,173 - Örök élet
POKE 27018,169 - Sérthetetlenség

ROBOCOD

POKE 2930,173 - Végtelen credit



ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1992 (Amiga)

Ehhez a játékhoz már lapunk előző számában is adtunk néhány jópofa tippet, azonban azokon kívül még szinte megszámlálhatatlan cheat létezik hozzá. Következik tehát még néhány: A cheat-ek bevitele teljesen megegyezik a már az előzőleg ismertetettel, mindet a computerbe belépés után kell beütni.
ALIENS ARE BENDERS - Örök energia
KEY TO THE CITY - Végtelen mennyiségű kulcs
JANUARY SALE NOW ON - Az idegenek gyorsabbak lesznek
KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY - A szörnyek felszívódnak
SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED - Hősünk láthatatlanná válik
THE IRAQIS MADE THE WEAPONS - A fegyverünk csütörtököt mond

STEVIE WONDER - Nem látunk semmit
ST EMULATOR - A grafika tökéletesen élvezhetetlenné válik
PC EMULATOR - Többé nem tudunk beszállni a computerbe
ELVIS MODE - Elsötétül a kép, és a játéknak annyi

BATTLE ISLE - THE MOON OF CHRONOS (Amiga)

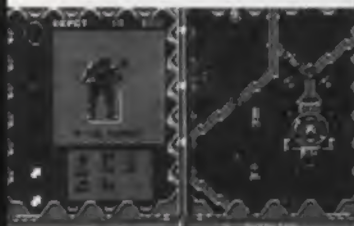
Néhány pályakód:
Egy játékos üzemmód:

1 LUMIT	2 LUNAR	3 LUTOF	4 SONIX
5 SOWYN	6 SOSOO	7 SONAF	8 RACHE
9 RAMPE	10 RANGG	11 FILMO	12 FIEST
13 FINXT	14 EBENE	15 EBSYL	16 EBONY
17 EBTAR	18 KARST	19 KANTO	20 KAROT
21 KAISR	22 SYBIL	23 SFINX	24 SYNOM

Két játékos üzemmód:

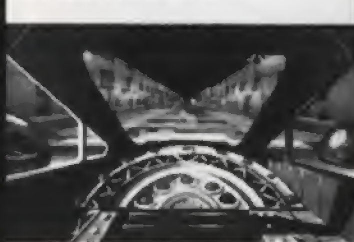
1 LUPOS	2 SONNE	3 SOTEX	4 RASEN
5 FISCH	6 EBTON	7 KABEL	8 SYTAX

A bónusz szigetek:
1 DIONE 2 NAIAD



INCA (PC)

Ennél a játéknál személy szerint én eddig mindig megszívtam, amikor a konkvisztádorok hajói negyedszer rohamoztak meg. Szerencsére azonban itt van egy cheat, amit használva immár ez az anyag is gyerekjátékká válik. Nem kell mást tennünk, mint amikor vészesen alacsony az energiánk, nyomjuk le a Ctrl-Alt-Shift kombinációt, s máris ismét minden a maximumon van.



Vári Zoltán

p O K e u s Z

The Ormus Saga 2

1228 Január 7. Lord Marox és az Ormus Cult legyőzése után (utalás a játék első részére) két évvel új kaland vár ránk Berylandben... A fekete mágia Ulbore nevű könyve szörnyű titkokat fed fel egy Sullivan nevű úrról és a Fehér Rózsák Szövetségéről. A mi feladatunk, hogy Isten szolgáitól támogatva megmentsük a birodalmat a megszálló Armaggedonoktól. Kb. 12 hónap áll rendelkezésünkre, hogy 9 feladatunkat végrehajtsuk (többek között 25 elrejtett kincset kell megtalálnunk, 11 kőkulcsot kell eljuttatnunk egy Ykerur nevezetű úrhoz és hasonlóak). Ha ez az idő letelik, és nekünk nem sikerült belépnünk Carion Örök Szentélyébe (hát az meg hol van?), a játék véget ér.

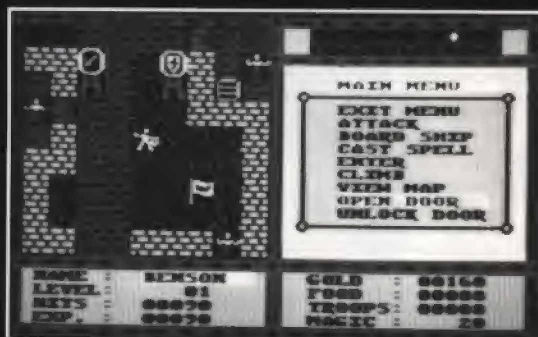
A CREATE NEW PLAYER menüben a program bekéri hősünk nevét, majd kimenti főhősünket az alaplemezre az alábbi tulajdonságokkal: LEVEL(szint):01; HIT(életerő):90 egység; EXPERIENCE(tapasztalat):90 egység; GOLD(pénz):160 pezeta; FOOD(ennivaló):8 egység; TROOPS(zsoldosok):8 fő; MAGIC(varázserő):20 egység.

Ezek után végre beléphetünk a játékba (START JOURNEY)! A játék a legendás TIMES OF LORE-hoz hasonlítható kezelésében és nehézségében egyaránt. A képernyő bal oldalán lévő kalitkában mászkál főhősünk, jobbra a főmenüt, alul pedig a bevezetőben ismertetett tulajdonságainkat láthatjuk. A főmenübe a tűzgomb megnyomásával léphetünk be, és a következő pontokat használhatjuk: **EXIT MENU**: ezt nem kell magyarázni; - **ATTACK**: tévgyaloglás közben barátságtalan illetőkkel kerülhetünk összeütközésbe, amelynek életerőnk látja kárát. Ha verekedni akarunk és úgy gondoljuk, hogy ellenfelünk már lőtávolban van, akkor lépjünk be a főmenübe és válasszuk ezt a pontot. A megjelenő kereszttel clickeljünk a teremtményre majd nyomjuk meg a tűzgombot. Jó esetben a vezetőbíró tust ítél a javunkra (HIT), kevésbé jó esetben közli, hogy elhibáztuk (MISSED). Az ellenfelek általában minden kísérletünk után visszatámadnak és támadóerejüktől, valamint pajzsunktól és fegyverzetünktől (ezekről később) függően különböző nagyságú sebeket ejtenek rajtunk. Időnként persze ők is hibáznak, de az is előfordulhat, hogy nem reagálnak, hanem újra mi támadhatunk. Ha életerőnk nullára csökken a kapott sebek miatt, akkor kezdhetjük az egészet elölről, tehát inkább húzzunk egy határvonalat, hogy mennyi életerőpont alatt nem harcolunk már, hanem inkább nagy ívben kikerüljük a közelítő teremtményt. Szárazföldön az óriásokkal (GIANT), vízparton és vízen a kalózhajókkal (PIRATE SHIP), polipokkal (SQIUD) és vízisárkányokkal (SEADRAGON) vigyázzunk, mert ezek komoly sebeket ejthetnek rajtunk. A zombik (ZOMBIE) harapása mérgező hatású, ha egy ilyen lény eltalál bennünket, akkor a továbbiakban minden lépésünk, vagy cselekvésünk után a POISONED (mérgezve) felirat jelenik meg, ami azt jelenti, hogy a méreg pusztítja szervezetünket, életerőpontjaink száma pedig rohamosan csökken. A detoxikálás (a méreg kikúrálása) a CURAX nevű varázslattal (lásd a CAST SPELL pontot), vagy bizonyos városokban (pl. VILLAGE HULL, COLDWATER, AUBERVILLE) lakó gyógyítóknál (HEALER) a CURE POISON pont választásával (23 arany ellenében) lehetséges. A sárkányok varázsolni is tudnak, ami mintegy 25-30 életerőpontunkba kerül, tehát velük különösen legyünk óvatosak. Ezen kívül harc közben eltörhet a fegyverünk is (WEAPON BROKE), amit a READY ITEM pont segítségével cserélhetünk ki. Ha sikerül ellenfelünket megölnünk, akkor bizonyos számú aranyat és tapasztalati pontot kaszálunk és mehetünk tovább.

-BOARD SHIP-EXIT SHIP: Ha tengerre akarunk szállni, a BOARD SHIP pontot válasszuk, főleg ha van hajónk, vagy csónakunk, mert egyébként tök fölösleges. Csónakkal (SKIFF) maximum 4 egységnyire távolodhatunk el a parttól, viszont hajóra (SHIP) szállni csak csónakból lehetséges, minimum 2 egységnyire a parttól. Berylandben rengeteg folyó van, ez a pont pedig megkímél bennünket attól, hogy a forrásig elgyalogolva kerüljünk át a túlsó oldalukra. A hajó vagy csónak elhagyása természetesen az EXIT SHIP ponttal lehetséges.

- **CAST SPELL**:Varázslás. 20 féle varázslat létezik, ezek közül a legfontosabbak a következők:- **CURAX**: méreg kikúrálása; - **PORDI**: biztonságos helyre teleportálhatunk a királyi palota közelébe; - **VENURA**: az életerő visszaállítása; - **AN PULVIS**: tárgyak eltüntetése (pl.hordó); - **VEROS**: pozíció megállapítása; - **DOR AMIR**: bűvös fény; - **EMPAR**: ellenfelek legyengítése; - **HALCUR**: erő növelése (STRENGHT, lásd a VIEW PLAYER pontot!); - **DELCUR**: a fegyverzet megerősítése; - **GARMUR**: étel előteremtése; - **DEASPI**: halálvarázslat; - **MARUON**: szél feltámasztása; - **FOREMIS**: erőtér semlegesítése; - **LOR VENURA**: életerő visszaállítása a maximumra; - **LOR EMPAR:** ellenfelek legyengítése (nagyobb mértékben); - **LOR AMIR**: fényvarázslat (egy lámpa használatának felel meg); - **AV VIS**: láthatatlanság (vigyázzunk mert amíg láthatatlanok vagyunk fogy az életerőnk!) - **VITAERE**: halottak feltámasztása haláluk után nem sokkal. - **QUAS COR**: még egy halálvarázslat; **HALCUR, majd DELCUR**: ha az utolsó teljes napon alkalmazzuk őket (az vajon mikor van?) akkor a harmadik szintre (LEVEL 03) kerülünk át.

- **ENTER**: belépés egy







városba, faluba, templomba, kastélyba, vagy kunyhóba. Emberkénket mozgassuk a városra, majd válasszuk ezt a pontot. A játék elején az összes város és falu (REMFIELD és a királyi palota kivételével) az ellenség kezén van. Ezeknek a helyőrségét előbb át kell küldenünk a másvilágra az ATTACK CITY ponttal (lásd később) és csak aztán lehetséges a belépés. Néhol még akkor sem, mert ezekben a városokban az Ormus kultusz uralkodik és csak a kultusz jelének felmutatásával lehet belépni (pl. ELVENSTONE, CASTLE MAGMAR). A városban járhatunk-kelhetünk, beszédbe elegyedhetünk az emberekkel, különböző dolgokkal bővíthetjük felszerelésünket becsületes, vagy kevésbé becsületes úton, templomokban az oltár előtt imádkozhatunk. A városlakók megölése lehetséges, de nem érdemes, mert börtön jár érte. - **CLIMB**: mászás létrán le-fel

- **VIEW MAP**: Ezzel a ponttal hozzávetőlegesen megállapíthatjuk, hogy hol vagyunk. De ne csodálkozzunk, ha ez még hozzávetőlegesen sem fog sikerülni, mert a térkép enyhén szólva siralmas. Ha lakott területen kívül vagyunk (tehát nem városban, faluban vagy akárhol), akkor először Beryland térképét láthatjuk egy címerpajzzsal rajta, amely a mi helyünket kívánja megjelölni, valamit jelenlegi tartózkodási helyünk szélességi és hosszúsági fokát. Ennek a kincsek keresésében van fontos szerepe. (A hosszúsági fokok érdekessége, hogy minél keletebbre haladunk annál nagyobb lesz a WEST felirat melletti szám, azaz a program szerint valójában nyugatra haladunk. A tűzgomb megnyomása után egy nagyított térképrészletet láthatunk, amelyen egy X jelez minket, az # jelek pedig a közelben lévő városokat. Lakott területen a házak alaprajzát láthatjuk, bennük U és D betűk jelzik a felfelé és lefelé vezető létrákat, és különböző használati tárgyak is fel vannak tüntetve, amelyeket érdemes közelebbről megnézni, mert érdekes dolgokat lelhetünk bennük.

- **OPEN DOOR-UNLOCK DOOR**: Az OPEN DOOR utasítással olyan ajtókat nyithatunk ki, amelyek nincsenek kulcsra zárva. Ha kulcsra vannak zárva, akkor a program azt válaszolja, hogy itt nincs semmi, amit kinyithatnánk. Ha van kulcsunk (KEY), akkor kinyithatjuk, ha nincs, akkor erőteljes kifejezésekkel illethetjük a programozók rokonságát, különös tekintettel a nőnemű közelállókra, bár ez semmit nem használ. Egy kulcsot egyébként csak egyszer használhatunk. - **WEAR RING**: gyűrű viselése. Nekem még nem volt szerencsém gyűrűkhöz a játékban, erről a pontról tehát egyelőre nem tudok nyilatkozni. - **SAVE GAME**: a játékállás kimentése, illetve visszatöltése. A program közvetlenül az alaplemezre menti az adatokat, tehát nincs szükség SAVE DISC-re. - **LOOK**: Vizsgálódás. Tárgyak azonosítására szolgál. - **INVENTORY**: A birtokunkban lévő tárgyak, varázslatok és fegyverek listája. - **TIME DATE**: Mint tudjuk a küldetés időhöz van kötve, tehát nem árt, ha időnként a kronométerre pillantunk... - **READY ITEM**: fegyverzetünkhöz tartozó tárgyak (fegyver, pajzs, vért) használatba vétele. - **EQUIPMENT**: fegyverzetünkről ad információt. - **SEND TROOPS**: Zsoldosok kiküldése a szövetséges városok védelmére. Ellenséges támadások visszaverésében nagy szerepe van, mivel a mi oldalunkon álló városok helyősége kezdetben mindössze egy fő. Elsősorban a királyi palota védelmét kell megerősítenünk, mert ha az elvész, akkor a játéknak is vége. (A harc leírása az ATTACK CITY pontban található). Itt említeném meg, hogy egy zsoldos fizetése 2 arany havonta, tehát csak annyit fogadjunk fel belőlük, amennyit előreláthatóan meg tudunk fizetni. - **LIGHT TORCH**: lámpa meggyújtása. Szándékosan hagytam ki a a játéktér ismertetésénél a jobb felső sarkot, ahol a Nap és a Hold állása követhető nyomon. Ha a Nap lemegy, akkor emberkénk körül minden elsötétedik, ami azért nem előnyös, mert nem látjuk a felénk közelítő teremtményeket. Ha lámpát gyújtunk, akkor kicsit nagyobb körzetben nézhetünk körül, persze csak akkor, ha van lámpánk.

- **ATTACK CITY**: Ellenséges város megtámadása. A városra mozogva emberkénkkel válasszuk ezt a pontot, és máris egy frappáns kis küzdőtéren találjuk zsoldosainkat, szemben pedig az ellenséget bent a falak mögött. Egy három pontból álló menüből választhatunk. - **ATTACK**: A falak megbontása feltehetőleg faltörő kossal. Ha egy helyen sikerült a falat megbontanunk, akkor az így keletkezett résen keresztül az embereket is irthatjuk, egyesével. - **WEAPON**: 6-8 ember elpusztítására alkalmas kartácstűz. Sértetlen falak esetén is hatásos, de ha a helyőrségből már csak 2-3 ember van életben, akkor inkább ne használjuk, mert igen kicsi az esélye annak, hogy találunk. - **RETREAT**: visszavonulás. Ha az utolsó emberünk is meghalt, vagy ha visszavonultunk, akkor a csata elveszett. Ha viszont sikerül az összes ellenséges embert megölnünk, akkor a város mostantól fogva szövetséges. Ha valamilyen szövetséges várost ellenséges támadás ér, akkor a harc annyiban változik, hogy ilyenkor a mi zsoldosaink vannak a falak mögött és vereségünk esetén a város újra ellenséges kézbe kerül. - **SEARCH**: tárgyak keresése a városban, kincsek után kutatás az emberek által megjelölt helyeken. - **TALK**: beszélgetés a városlakókkal. Hasznos információkat közölhetnek velünk, tehát lelkiismeretesen kérdezzük ki őket. Ránk támadó teremtményekkel fölösleges beszélgetést kezdeményeznünk, mert nem tudnak beszélni és különben is inkább a húsunk, vagy a pénztárcánk érdekli őket. - **VIEW PLAYER**: játékosunk erejét (STRength), nemtudommicsodáját (End.) és okosságát (WISement) csodálhatjuk meg. - **YELL**: Isten szolgáit (GOD SERVANTS) idézhetjük meg, akik különböző feladatok teljesítését kérik számon tőlünk. Ezeknek a feladatoknak a teljesítése nekem egyelőre még nem sikerült, tehát erről egyelőre többet nem tudok mondani. - **PRAY**: Imádság. Templomban az oltár előtt lehetséges. Ilyenkor lecsap egy villám, megdördül az ég, és egy zengő hang közli, hogy eddig nagyszerűen teljesítettük feladatunkat, ezért a következő szintre léphetünk.

Végszóként még csak annyit: az ORMUS SAGA II egy nagyon érdekes, jól megalkotott játék, közepes grafikával és borzasztóan nehéz játszhatósággal. Aki szereti az ilyen típusú kalandjátékokat, üljön neki nyugodtan, nem fogja egyhamar megunni.

DUPLAK

ÉRTÉKELŐ

grafika	72%
hang/zene	-
kezelhetőség	85%
kihívás	80%

ÖSSZHATÁS 82%

TESZTELVE: *C-64*
VERZIÓK: *C-64*

EXKLUZÍV

Sziasztok! Elmondhatatlanul örülök, hogy ilyen rendszerességgel jelentkezhet ez a rovat, hiszen ez is azt bizonyítja, hogy Magyarország a software-gyártás melegágya. Olyan mennyiségű beküldött demo, előzetes, grafikai show tornyosul fel havonta az íróasztalomon, hogy alig győzöm számon tartani, hogy melyiket ki küldte be. Ezért hát azonnal a közepébe is vágok!

Az első áldozatom a C64 tábor szívét fogja megmelengetni, hiszen igencsak tetszetős az anyag. A címe **Liberator**, készítője pedig a Triumvyat Studio alkotógárdája. Egészen elképesztő akció-kalandjátékot hoztak össze a srácok, pedig csak



egy egyszerű alapötletet vettek elő a tarsolyukból. A cowboy-téma nem újkeletű, de ők egy kis színt is vittek a lövöldözésbe. Azon túl, hogy a képernyőn átszaladó és hirtelen tüzelőállásba forduló tehénpásztorokat kell lelövöldözni, amúgy Operation Wolf stílusban, jónéhány rejtéllyel, puzzle-darabka összeszedegetésével és feladványok megoldásával is foglalkoznunk kell. A ledurrantott banditáktól fegyvereket és egyéb hasznos tárgyakat zsákmányolhatunk, amit a későbbiekben remekül fel tudunk majd használni. Egyszóval kész csoda az anyag, ami az előzetes szerint már egy lemezoldalnyi, tehát várható, hogy a végleges játék egy teljes lemezt is elfoglal majd.

Kalandozzunk egy kicsit "stratégiásabb" vizekre, a **Wartime** című Amiga játék segítségével. Készítője, Csatlós Tibor, alias Csati büszkén állítja, hogy egyes pontokban a mérföldkőnek számító Battle Isle-nál is jobb. Mint azt a mellékelt fotó is mutatja, valóban nem akármilyen anyagról van szó. Az elképzelt jövőben játszódó program témája a kőolaj és annak kitermelése illetve birtoklása körül forog. Végcélja az, hogy átvegyük a teljes irányítást a területen, bármilyen eszközzel! Természetesen ehhez megfelelő légi, vízi és

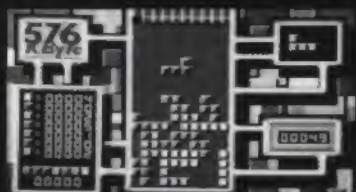


szárazföldi erőkre van szükségünk, melyet állandó "erőnlétben" és készenlétben kell tartanunk, hogy meg tudjuk védelmezni kútjainkat a hódítók ellen. És ahogy az már lenni szokott, semmit nem adnak ingyen, még egy nyamvadt föld-levegő rakéta is ezrekbe kerül. Verejtékes munkával kell összegyűjtenünk az olajkutak termelésének eladásával a fegyverkezéshez szükséges összegeket, hiszen ebből tudunk anyahajókat, helikoptereket, repülőket és tengeralattjárókat, nomeg hozzájuk való fegyverarzenált felvásárolni. Egyszóval gazdálkodnunk, taktikáznunk, harcolnunk és túlélnünk kell.

Hogy ismét egy más stílusba evickéljünk bele, lássuk a C64-en kifejlesztett **Star Brain** nevű alkotást. Jellege szerint logikai, de legalább annyira ügyességi is. Törékeny űrhajónkkal kell a fentről hulló faldarabkákat elsöpörni az útból, méghozzá úgy, hogy kipótoljuk a falak hézagait a lövedékeinkkel. Az első szint gyerekjáték, de utána olyan nyakatekert alakzatok potyognak lefelé, hogy ember legyen a talpán, aki pillanatok alatt felismeri, hogy hová kell még falazóanyag. A problémát saját magunk is fokozhatjuk, ha elvétjük a lövés helyét és oda is tapasztunk egy darabkát, ahová nem igazán kellett volna. Ilyenkor még ennek az eltüntetésével is szenvednünk kell, ami gyakran egy élet elvesztésével jár.



Az összeállítás legvégére egy igazi csemegét tartogattam. **Tetris** program már több tucat megjelent a színen, de az igazi, lecsupaszított, eredeti változat évek óta nem bukkant fel a 8 bites piacon. Most végre-valahára az 576 KByte gondozásában megjelenik a játék EREDETI egyszerűségében, és VALÓDI nagyszerűségében. Mivel



ez az a játék, ami nincs életkorhoz kötve, játszhatja a nagyapától kezdve az óvodás unoka is. A játék díszdobozban, a karácsonyi csúcs idején jelenik meg, extra meglepetésként a TV-ből ismert Kikugi-val együtt!

Zolee

Hamarosan megjelenik C-64-re, lemezen!

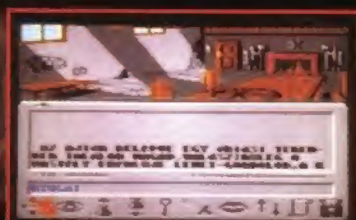
A KASTÉLY

Kiadja az 576 KByte

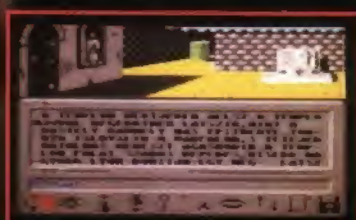
"Az őr megtorpant. Megpillantott valamit. Valamit, amitől kiverte a hideg veríték. Aztán meglátta a vörösen izzó szempárt..."



Majd' 100 helyszínen játszódó cselekmény.



Atmoszférikus grafika, remek kerettörténet.



Váratlan fordulatok, meghökkentő végkifejlet.

SEGA NEWS

1994 második felében kezdik forgatni a STREET FIGHTER 2 - The Movie című filmet. Egyelőre annyit tudunk, hogy mind a 16 karakter szerepelni fog benne, és az egész banda együtt fog harcolni a világ gengsztercsoportjai ellen. A rendező Steven de Souza lesz, akinek többek között a "Drágán add az életed 1-2"-t és a "Menekülő ember"-t is köszönhetjük. A szereposztás jelenleg teljesen ködös, állítólag GUILE-t Jean-Claude Van Damme fogja játszani.



Példa nélkül áll az eset: az angol cenzori hivatal "csak 15 éven felülieknek" figyelmeztetéssel látta el a NIGHT TRAP című MEGA CD játékot. Az indoklás: a játékban olyan digitalizált "full-motion" jelenetek láthatók, amelyben a szereplőket (leginkább a lengén öltözött hölgyeket) válogatott módszerekkel nyírják ki, a plafonról lelógatott hullából vér csorog, stb. A dolog következménye, hogy az angliai szoftwerboltokból az összes példányt szétkapkodták, még az 576 Kbyte Shop sem tudott rendelni belőle! Remélem azért a MORTAL KOMBAT nem fog erre a sorsra jutni, hiszen brutalitásban ott sincs hiány.



Elkészült végre a SEGA válasza a Nintendo FX chipjére. A decemberben megjelenő VIRTUA RACING című eszeveszett autóversenyes suff kazettájába már beleépítik a DSP chip-et - ettől a játék olyan gyors polygon grafikát produkál majd, amit eddig csak játéktermi masinánál tapasztalhattunk (az eredeti gép állítólag a maximumot nyújtja, amit technikailag jelenleg egy arcade gépből ki lehet hozni). A sebességőrület mellett 360 fokos fordulatokat, realisztikus 3D grafikát és a gravitációra fittyet hányó manővereket láthatunk majd.

Még a STREET FIGHTER 2 - Championship Edition sem jelent meg MD-re, de a cég máris egy új szuper verekedős játékon dolgozik, amely az első 24 bites MD kártya lesz. Az ETERNAL CHAMPIONS-ban 11 harcossal küzdhetünk, közöttük thai boxosok, Green Beret kommandósok és brazil őslakók is lesznek. A szuper grafix természetesen adott, s a változatos futurisztikus hátterek mellett új funkcióként bejön a "slow motion" lehetőség és a harcosok szintjének beállítása is.



Az amerikai foci szerelmeseinek készül a JOHN MADDEN'S NFL FOOTBALL '94. A játék mindhárom SEGA masinára kijön, de az igazi durranás azért a MD verzió lesz. Minden eddiginél szebb grafikával és gyorsabb játékmenettel fogunk találkozni, a CD változatban pedig élő kommentátor és full-motion video digi részek lesznek.



Az előző hírünkhöz tartozik, hogy a magyar SEX ACTION együttes tagjait is megfertőzte a MEGADRIVE láz. A srácok amikor éppen nem zenélnek, a MD előtt ülnek és amerikai foci meccseket játszanak. Ha a lelkesedés nem csökken, előbb-utóbb egy eredeti pálya építését is elkezdik, és profi játékossá igazolják magukat!

Az ELECTRONIC ARTS a MADDEN FOOTBALL mellett másik 3 sportjátékon is dolgozik. Ezek között a legérdekesebb talán a FIFA INTERNATIONAL SOCCER lesz. A cég szerint ez az első 16 megabites foci, amely ráadásul ideális 3D látképpel dolgozik. Több mint 2000 fázisú játékos animációt és nagyon gyors játékmenetet ígérnek, sőt emellett fej feletti lasztielrúgást, ugrófejelést, mell-levételt, állázást, testcseleket, 40 nemzetközi csapat résztvételét és még annyi újdonságot, hogy fel sem tudom sorolni. Egy másik amerikai foci program lesz a BILL WALLSH COLLEGE FOOTBALL. Ennek érdekessége, hogy a játékosok sprite-jai a szokottnál nagyobbak lesznek, és a kezelés is sokkal egyértelműbb a kezdők számára. A harmadik stuff a 2020 BASEBALL, amely a sikeres NEO-GEO játék alapján készül. A cég megpróbál egy olyan konverziót összehozni, amely maximálisan megközelíti a NG gép által nyújtott játéktermi színvonalat. Az, hogy a meccseket a jövőben játszuk, ne riasszon el senkit, hiszen a szabályok nem változnak, csak a szereplőknek lesz kissé "robotos" beütésük.





Végre-valahára felfigyeltek az EA főnökei arra a tényre, hogy sportjátékaikat sokkal élvezhetőbbé tehetik egy egyszerű húzással - ha nem csak ketten szórakozhatnak velük! Rövidesen kapható lesz egy adapter, mellyel egyszerre 4 játékos is becsatlakozhat az akcióba. A FIFA foci, az NHL '94, a BILL WALSH, az NFL '94 és a GENERAL CHAOS is kompatibilis lesz ezzel a kis masinával.

Tényleg, tudjátok egyáltalán mi is az a GENERAL CHAOS? Nos, az évszázad játéka (szerintem), amelyben nagyravágyó diktátorok szerepében díszeleghetünk. Izometrikus 3D ábrázolású pályákon rontanak egymásnak 5 tagú csapataink (egy kicsit "North and South" ízű a dolog, de annál ezerszer állatabb), melynek tagjai különféle fegyverekkel vannak felszerelve - nekünk csak ki kell választani, hogy éppen kit akarunk irányítani, és őkelme már használja is az éppen keze ügyébe kerülő fegyvert. Egyelőre ennyit erről a "több-mint-shoot'em up" játékról, a teljes leírás várható!

MARTIN

SEGA

Bizonyára sokakkal történt meg az az eset, ami velem: éppen egy játékterembe tértem be, amikor is hatalmas csődületre lettem figyelmes. A skacok egy nagydarab gépet állak körül és hangosan ujjongtak. Ketten közülük kevésbé lelkendeztek, ők vicsorgó ábrázattal markotak valami UZI-szerűséget - éles elmémmel rögtön rájöttem, hogy a legújabb T2 gépet látom. Szerencsére az ARENA jóvoltából a MD tulajdonosok is hasonló élvezeteket élhetnek át, ráadásul otthon, ahol senki sem röhög vicsorgó arcukon - mivel ezt a játékot kizárólag teljes átéléssel lehet művelni!









A T2A annyiban követi a film cselekményét, hogy minden olyan helyszínnel találkozni fogunk benne, ahol lehetőség van lövöldözésre. Egy vagy két személy által játszható, mégpedig "saját szemszögből", akárcsak nagy elődje, az Operation Wolf. Vagy joystick-kal irányítjuk a célkeresztet, vagy használhatjuk a SEGA infravörös puskáját, a MENACER-t (gondolom ebből még nincs túl sok hazánkban). Nyolc pályán kell átlövöldözni magunkat, ruhás és ruhátlan terminátorokat szétrobbantva, plusz mindent elpusztítva, ami ránk tüzel. A pályák automatikusan scrolloznak balról-jobbra, s közben folyamatosan érkeznek a fémcsontvázak, a sorozatban gyártott Arnoldok és a Skynet gyilkos szüleményei. Néhány pálya végén főellenséggel akadunk szembe, őket látásból minden T2 rajongó ismeri.

Alapfegyverzetünk a géppisztoly és a rakéta, de különböző ígéretesnek látszó dobozok szétlövésével plazma lövedék, gyorslövés, bomba, pajzs és hasonló nyalánkságok is beszerezhetők. A "fémvázasok" egyébként könnyen kiszedhetőek, de a későbbi szinteken már annyi mászó, guruló és repkedő ellenfél özönli el a képernyőt, hogy még a legedzettebb játékosok is otthagyják a fogukat - szerintem a győzelemre csak páros játék esetén van némi remény. Nagyon klassz ötlet, hogy az egyik pályán meg kell védenünk egy lázadó teherautót a megsemmisüléstől, egy későbbin pedig összeakadunk egy pár fémféreggel, "akiket" nem piti feladat lelőni, főleg, hogy mindaddig újra jönnek, amíg szét nem lőttük odujaikat. A fémcsontvázak fejét szétlőve chipeket kapunk, melyekkel később extrákat választhatunk, és előkerül Sarah Connor is. Ő szintén bonus cuccokat tesz le nekünk, de vigyázni kell, nehogy lepuffantsuk. További bonus dolgokat kapunk a raktárban is, ha szétlőjük a világítótesteket. A főellenségekhez egy tippet tudok adni - mindig részenként kell megsemmisíteni őket: végtagonként, vagy a képernyő különböző területeire tüzelve.

Sajnos a játéktermi gép grafikáját az MD-n lehetetlen volt visszaadni, hiszen eredetiben minden grafikai elem digitalizálva van a filmből, és a színválaszték sem annyira limitált, mint MD-n. Mégis, a játék ennél jobban nem sikerülhetett volna. Aki bírja ezt a fajta lövöldözős stílust, az bátran szerezze be a T2A-t. A karakterek jól animáltak és még teljes képernyő telítettség esetén sem lassul le az akció. A dögös zenék és hanghatások még pluszt dobnak a játékon, s a digi beszédek sem hiányoznak. Az irányítás mindkét módszerrel - joy vagy Menacer - praktikus. Egy játékos esetén szerintem kicsit nehéz a T2A, ezért mindenkinek a társas játékot ajánlom.



Martin

TERMINATOR 2

A R C A D E

GLOBAL GLADIATORS

Annak idején a "Captain Planet" volt az első olyan játék, amely a környezetvédelem fontosságára oktatta a gyerekeket. Most a VIRGIN jóvoltából készült egy szupi mászkálás stuff, a McDonalds támogatásával, amely szintén ezt a témát helyezi előtérbe.

A GLOBAL GLADIATORS két főszereplője Mick és Mack, akik egy szép napon elugranak a "Mekibe" kajálni. Éppen kedvenc képregényüket lapozgatják, amikor megjelenik Ronald McDonald és belevarázsolja hőseinket a füzetbe. A fiúknak nincs más választásuk, meg kell tisztítaniuk a Földet a szennyező pacáktól.

A Sonic-os VIRGIN kiáltás után egy rövid introt nézhetünk végig. Az OPTIONS menüben többek között beállíthatjuk a nehézségi fokot és gyakorolhatjuk a bonus pályát. Kezdéskor eldönthetjük, hogy melyik sráccal akarunk lenni és már indul is a "bolygómentés"! A pályákat végig kell kutatni (leginkább jobbra tartva), pacát irtani (fű helyett ez a ragacs borítja a talajt) és pontszámnövelő "M" ikonokat gyűjteni. A tűzgomb megnyomásával tudjuk aktiválni tisztítófegyverünket, melynél a lövési szöget is tudjuk állítani a joy fel/le nyomásával (természetesen lövés közben). Érdekes húzás, hogy lövés közben a figurák mindig hátrálnak egy kicsit, így eleve kizárt az eszeveszett puffogtatás - figuránk könnyen lepottyanhat az amúgy is keskeny platókról. Az ellenfeleink a pacaszörnyek mellett az őket termelő gépek, ezeket szintén meg kell semmisíteni. Később a dögök már vissza is lőnek ránk, így a pixelpontos ugrásokat követelő játék még nehezebbé válik. Az extra energiát adó szívecskék gyakran elérhetetlen helyen vannak, legalábbis első pillantásra. Ennek az az oka, hogy a képernyőn elszórva láthatatlan platók vannak - ezeket megtalálva lehet az említett helyekre feljutni. Tök mókás közjátéknak lehetünk tanúi, amikor egy ilyen platformot találunk: a fiúk gondterhelt képpel vizsgálgatják, hogy miként lehetséges a levegőben állni. Ahhoz, hogy továbbjussunk a következő pályára, 30 McDonalds emblémát kell összegyűjteni - természetesen adott idő alatt. Minél több az "M" embléma a pálya végi összegzésnél, annál nagyobb a pontszámunk; 75 vagy még több összegyűjtésekor bejutunk a bonus játékba. Ebben hőseinknek meghatározott idő alatt kell újrafelhasználható anyagokat összeszedni és a megfelelő konténerbe pakolni. Ha egy szemét leesik a földre, a bonus menetnek vége.

Ahhoz képest, hogy a játék fiatalabbaknak készült, az átlagosnál sokkal igényesebben van összehozva. A sprite-ok gyönyörűen animáltak: Mick és Mack mozgásától kezdve a paca-lények lüktetéséig. A 12 pálya rendkívül változatos helyszíneket tartalmaz: a kezdő szintek kissé borongósak, igazi "környezetszennyezős" hangulatot árasztanak, de később, például a havas tájaknál, tetszetősebb grafikai megoldásokkal találkozunk. A játék zenéje igazi betalálás, sőt digi dumák is fokozzák a hatást. A folyamatos akciót jól aláfestik a rock and roll-os számok.

Igazán nem akarom túldicsérni a GG-t, de a játékmenet is jól ki van kombinálva. Az akció folyamatosan nehezedik, de csak addig a szintig, ahol a játék még idegeskedés nélkül élvezhető. A szintek nagy kiterjedésűek, tényleg jó móka bebarangolni őket. Ez az a játék, amely lehet, hogy első látásra nem hódít meg mindenkit, de higgyetek nekem, megéri kipróbálni!

Martin

SEGA









ALIEN 3

SEGA

Szerintem nem csak az én kedvencem az ALIEN sorozat - a világ fantasztikus film gyártásának majd' legjobban sikerült darabja a 3 epizód. Arról meg nem is beszélek, hogy a H. R. GIGER tervezte idegenek és biomechanikus környezet milyen kultuszt teremtett - azóta is sok százan merítettek ihletet belőle! Az eddig készült computer játékok sajnos sátnyák voltak, ezért örömmel konstatáltam, hogy a MEGADRIVE verzió igazi betalálás.

Az ARENA programozói megegyeztek a filmet kibocsátó céggel, és jócskán megmásították az eredeti forgatókönyvet. Erre azért volt szükség, mert a filmben nem szerepeltek lőfegyverek, s ezek nélkül maximum kalandjátékot lehet írni, akciót nem. A sztori a következő: Ripley bőrében vagyunk, kinek űrhajója, a SULACO kényszerleszállást hajt végre a Fiorina-161 nevű börtönbolygón. Az idegenek persze itt is feltűnnek, és a védtelen emberekkel teli település svédasztalt jelent számukra.

Az ALIEN 3 tucatnyi küldetéssel teli játék. A "megmentős" szinteken időre kell rabokat megtalálni és kiszabadítani. Az "irtós" pályákon szintén adott idő alatt kell minél több idegent hidegre tenni. Végül a "küldetés" részekben embereket is menteni kell, meg idegenekkel is harcolni.

A kolónia telis tele van az idegenekkel. A felnőtt példányok erőszakosak, kegyetlenek és ráadásul veszettül gyorsan támadnak - szemből, hátulról meg néha az égből is. Az arcfogók már gyengébb kiadásúak, de ha egy ilyen Ripley arcára tapad, az is komoly energiaveszteséggel jár. Ezek a dögök tojásokból bújnak elő, ezért ha ilyeneket látunk, azonnal semmisítsük meg őket - ne adjunk esélyt nekik!

Mint említettem, a filmben nem volt fegyver - na itt aztán van gazdagon! Kézigránát, géppisztoly, aknavető és lángszóró áll hősünk rendelkezésére, de néha még ez is kevésnek tűnik - főleg ha elfogy a munició. A helyszíneken egyébként van utánpótlás, csak néha nehéz megtalálni. Mivel a fegyverek bizonyos helyzetekben jól-rosszabbul szerepelnek, silabizáljuk ki, hogy mikor melyiket érdemes használni, és gyakran váltogassuk őket. Tatarlékoljuk az aknavető municiót, mert ez a legjobb fegyver - egy lövéssel végez az idegenekkel és ráadásul messzire hord. A gránátok akkor jönnek jól, ha a dögök alattunk vannak, és mi éppen egy létrán szerencsétlenkedünk. Ripley elvileg egy radar műszerrel is fel van szerelve, melynek telepei a sok használattól töltésre szorulnak. Szerintem ez a gép tök felesleges, mert gyakran hamarabb látjuk meg a felénk rohanó idegent, minthogy meghallanánk a sipolást.

A pályák elvileg változatosak, de grafikailag nem sokban különböznek egymástól: a vágóhíd, a kemencék, a bázis termei és a labirintusok ugyanolyan hangulatúak, csak az idegen anyaggal borított folyosók dobnak egy kis színt a játékba. Az akció nagyon gyors, folyamatos odafigyelést és jó reflexeket igényel. Soha ne essünk kétségbe, hiszen ha ügyesek vagyunk, át is tudjuk ugrani az idegeneket. Amikor létrán mászunk, vagy folyosón kúszunk, időnként lőjünk egyet-egyet, így kivédhetjük a nem várt látogatókat. Előfordul, hogy egy idegen burványlik az ajtó másik oldalán: ilyenkor dobjunk oda egy gránátot és azonnal fegyvert váltva tüzeljünk. Az ajtóval is, a szörnnyel is végzünk. Ha ránkragad egy arcfogó, gyorsan rángassuk jobbra-balra a joyt, az majd segít. S végül még egy tipp: a megmentős pályák végén mindig megrázó képsorok kíséretében láthatjuk, hogy miként halnak meg az ottfelejtett emberek. Ilyenkor figyeljük meg, hogy hol is vannak, legközelebb biztos megtaláljuk őket is.

Az ALIEN 3 grafikája nagyon sötét tónusú, a film hangulatát adja vissza. Egy vérbeli akció játék, ahol minden tudásunkra és reflexünkre szükség van. A sprite-ok kissé nyújtottak, de ez nem zavaró. Gyakran történnek "véres" események, akárcsak a filmben, ezért a játékot inkább az idősebb "szegásoknak" ajánlom. "Az űrben senki sem hallja a sikításodat" - otthon viszont igen, ezért megkérek minden ALIEN 3 tulajdonost, hogy hagyja abba az ordibálást, és szép csendben játsszon.

MARTIN











576 KByte

TOPFIGHTER

Minden valamirevaló játéktermen nevelkedett konzolos tudja, hogy játék közben néha milyen szenvedést okoz a megszokott masszív joystick és a nagyméretű gombok hiánya. Akinek a gyűjteményében szerepel a STREET FIGHTER 2, a FINAL FIGHT vagy a FATAL FURY, annak készítette el a QUICKJOY cég új szuper botkormányát, a TOPFIGHTER-t. A TF az eddig készült SUPER NINTENDO joystickok legnagyobbika - nagyobb mint maga a gép! Nem is az a tipikus kézben fogható vagy ölbe tehető típus, ezért vagy egy asztalra érdemes tenni, vagy a padlóra; attól függően, hogy ki-hol szeret játszani. A joy felépítése a tipikus 'gyilkos' játékokhoz ideális, hiszen embernek kell lennie a talpán, aki csak minimális sérülést is tud eszközölni a fém borításon. Maga a kar nagyon kézbeillő, megfelelő nagyságú, ugyanakkor rendkívül finom és érzékeny a mikrokapcsolóknak köszönhetően. Az SNES irányító 6 gombjának megfelelő színes billentyűk 2 sorban helyezkednek el, ugyanúgy, mint az SF2 játéktermi gépen. Az 'R' illetve 'L' billentyűk különböző színűek az 'X', 'Y', 'B', 'A'-tól, így még véletlenül sem kell attól tartani, hogy összekeverjük őket. Maguk a gombok extra nagyok, és nagyon kellemes a használatuk (vagy inkább hangulatos?).

A TOPFIGHTER persze még mást is tud azon kívül, hogy nagyon 'emberbarát'. Ez az első olyan joy, amely programozható! A tok bal felső sarkában van a kezelőpult, az LCD kijelzővel. A gombok segítségével tudjuk a botkormányt programozni, méghozzá 3 különböző módban, a képernyőn pedig a sokféle hasznos információn kívül mindig visszajelzést kapunk a különböző joy mozgatásokról. Gondoljuk csak el milyen hasznos, hogy egyértelműen meg tudjuk állapítani, hogy egy eddig nehezen előállított speciális mozgást milyen mozgatásokkal lehet kihozni (pl. egy Dragon Punch-ot a SF2-nél). A programozás ott kezdődik, hogy autofire opciót tehetünk bármelyik gombra/gombokra, természetesen más-más variációt választhatunk a NORMAL és a PROGRAM 1-2 módokban. Ez azért jó, mert így akár 3 különböző játékhoz is beállíthatjuk a nekünk tetsző auto-fire gombokat.

Gyakran okoz bosszúságot, hogy a játék hevében néha nem tudjuk előhozni a speciális mozgásokat. Mindenki tudja milyen idegesítő az, ha a legkeményebb ellenféllel küzdünk, és sehogysem akar összejönni a kívánt mozgás. Ilyenkor az ember már nem a játékra figyel, hanem a joy-t nézi és kész is a baj! Erre megoldás a TOPFIGHTER 'tanuló' rendszere! A normál gombok mellett 3 piros is található a joy-on. Ezeknek tetszés szerinti kombinációkkal előhozható mozgásokat 'taníthatunk' meg, így a legbonyolultabb ide-oda csavarás helyett egy gombnyomással bármi előhozható. Természetesen itt is 3 mód közül választhatunk, s 3 kedvenc játékunk fejenként 3 kombinációját programozhatjuk be. A harmadik szolgáltatás amit a joy nyújt, az a 'lassítás' funkció. Itt tetszés szerint lassíthatjuk le vagy gyorsíthatjuk vissza az akciót, így pl. a lövöldözős stuffoknál előforduló 'követhetetlenül gyors' részek is leküzdhetők. Természetesen ez a funkció nem minden játéknál él, de nagy százalékban jól működik.

Azt hiszem ennyi elég, hogy az a bizonyos bogár mindenkinek a fülében el legyen ültetve. Tudni kell a TOPFIGHTER-ről, hogy a cég csak limitált mennyiségben gyártotta le, ezért minden vásárló egy oklevelet kap ritka szerzeményéhez - ez egy olyan joystick, amit nem lehet akárhol megvenni!

Martin

SUPER NINTENDO SUPER NINTENDO SUPER NINTENDO SUPER NINTENDO SUPER NINTENDO

SUPER 16

A legtöbb SNES játékos számára gondot szokott okozni, hogy egy-egy komolyabb lövöldözős játék nyüstölésekor 'majd leszakad' az ember tűzgombot nyomogató ujja. Az viszont, aki az 576 KBYTE Shop-ban megveszi a COMPETITION PRO SUPER 16 nevű joystickot, soha többé nem fog találkozni azzal a problémával. A joy nagy előnye, hogy alig nagyobb az eredeti SNES irányítónál, így könnyű megszokni. Az 'irány'-gomb 8 égtáj felé billen, így valamivel finomabban lehet kezelni, ami a legtöbb precíz mozgást igénylő stuffnál nagy segítség.

A joy közepén vannak az auto-fire kapcsolók. Három különböző állás közül választhatunk: az elsőben minden gomb alaphelyzetben van (OFF). A másodikban (TURBO) ha lenyomjuk az aktuális gombot, folyamatos tüzelést (vagy ugrást, bármit) eredményez - ez olyankor hasznos, ha a folyamatos lövést csak szakaszosan akarjuk használni. A harmadik (AUTO) a normál folyamatos lövés funkciónak felel meg, ilyenkor csak az irányításra kell figyelni. A joy nyújt még egy SLOW MOTION szolgáltatást is, amelyet ha bekapcsolunk, olyan effektet produkál, mintha a PAUSE gombot folyamatosan ki-be kapcsolgatnánk. Ez elvileg egy könnyítő 'lassított felvétel' opció akarna lenni, de sajna nem minden játéknál működik 100%-osan. Mivel az SNES-hez csak egy irányító jár, előbb-utóbb mindenkiben felmerül a gondolat, hogy vegyen még egyet a páros játékokhoz. Ezért mindenképpen ajánlom, hogy második joynak a COMPETITION PRO SUPER 16-ot válasszuk!



SFX CONVERTER

'Mindent-mindennel - SFX Converter-rel!' Mindig csak a baj van. Apu kiküldetésben volt Tokyo-ban, és végre meghozta az áhított Super Nintendot. Csak az a gond, hogy a gépre Super Famicom van írva, és a szomszéd srác játékai egyáltalán nem futnak rajta. Joe bácsi szuper jó fej, ezen a nyáron egy Super Nintendot hozott Amerikából. Csak az a baj, hogy a gép egyáltalán nem hasonlít arra, amilyen a havernak van - kék és fehér színű, szögletes, és a játékok bele sem mennek. Ilyen és hasonló gondokkal sokan küzdenek azok közül, akik nem az 576 KBYTE Shop-ban vették SNES-üket. Számukra készült az SFX Converter. A nagyvilágon 3 féle SNES rendszer terjedt el, s sajnos ezek egymással egyáltalán nem kompatibilisek: vagy a cartridge nyílás formája, vagy egyéb belső felépítésből adódó okok miatt a különböző rendszerekre készült játékok nem futnak az egyik vagy másik gépen. A különböző cégek már készítettek konvertereket, de ezeknek hiányosságuk volt, hogy csak egy féle kártyát tudtak fordítani. Az SFX megoldja ezeket a gondokat, hiszen nyílásaiba bármilyen kártyát befogad, tetszőleges párosításban. Ezek után már csak az oldalán levő 3 állású kapcsolóval kell variálni, és már meg is jelenik a képernyőn a hőn áhított játék. Amerikai gép japán kártyával, japán gép amerikai kártyával, európai gép bármely tengerentúli játékkal, vagy európai játék tengerentúli géppel - ez többé nem probléma! Az 576 KBYTE shop SFX CONVERTER hegyekkel várja a vásárlókat!



VONALKÓD ŐRÜLET



Manapság már igazán nem mondhatjuk azt, hogy a különböző Japánra jellemző őrületek az ország falain belül maradnának, mégis van egy olyan dolog, amiről szerintem még a legtájékozottabb konzolosak sem sokat hallottak: ez a vonalkód háború! Körülbelül egy évvel ezelőtt kezdődött. Tokyo és a nagyobb városok szupermarketjeiben furcsa rongálásokat fedeztek fel. A különböző árucikkek dobozait valakik eltépkedték, de furcsa módon semmit nem vittek el. Fokozottan nagy volt a kár azokban az üzletekben, amelyek iskolák vagy szabadidőközpontok mellett voltak. A tulajdonosok kamerákat szereltek fel, hogy kiderítsék a rejtély okát. Mit ad isten, fény derült a dologra! Fiatal srácok rongálták a dobozokat, méghozzá azért, hogy megszerezzék a vonalkódokat, melynek segítségével a pénztárgép azonosítani tudja az árucikket. A skacok elmondták, hogy nem akartak ők rosszat, csak egy játékhoz kellettek a kis kódtáblák.

Az első vonalkód-háború gépet az EPOCH cég dobta piacra, BARCODE BATTLER néven. A kis gép pár kezelőbillentyűn kívül egy LCD képernyőt és egy mini scannert tartalmaz. Ha a scannerbe teszünk egy vonalkód címkét, a gép előre meghatározott matematikai rendszer szerint a leolvasott adatokból (a fekete vonalak sűrűségét, hosszúságát, a számokat és még ki tudja mit figyelembe véve) "harcosokat" készít, melyeket aztán meg lehet "verekedtetni" egymással. A gép támadáspontot(AP), védekezőpontot(DP), találatpontot(HP), varázspontot(MP) számol, s ezekből áll össze egy vonalkód karakter! Érdekes, hogy ránézésre a címkéből nem lehet eldönteni mit rejthet, az például egyáltalán nem dominál, hogy az 5 Ft-os nyalóka vagy az 500 Ft-os libamáj kódját olvassuk-e le. A fiúk tehát nem akartak mást, csak megtalálni a legyőzhetetlen harcost! Az új őrületre a japán játékgyártó cégek azonnal reagáltak. A mamut BANDAI vállalat piacra dobta a saját egységét, a SUPER BARCODE WARS-t, melynek színes képernyője van, mindenféle vonalkódot le tud olvasni, 5 karakter adatait tudja tárolni (nem kell tehát aggódni, ha a féltve őrzött vonalkód papírdarabka esetleg elveszik), akiket aztán barátaink harcosai ellen lehet kiállítani. Ez a gép már arra is képes, hogy az előre beégetett RPG-szerű világban induljunk el harcosunkkal, varázslók ellen, segítő eszközöket használva! Innen már megállíthatatlan volt a lavina. Az EPOCH elkészítette második gépét, a BB 2-t, amellyel már komoly RPG kalandokat élhetünk végig, melyekhez több vonalkódból mixelhetünk össze karaktereket, és a gép által irányított harcosok adatait is mi adhatjuk meg. Természetesen a Japánban máig is legnépszerűbb gép, a NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (a SNES a közelében sincs!) is megkapta a maga kiegészítő rendszerét, a BARCODE WORLD-öt, melyet a SUNSOFT készített el. Ez az interface összeköti a NES-t a BB 2-vel, és egy speciális kazettára (ezalatt egy normál kinézetű NES cartridge-ot értek) tucatnyi harcos és többszáz fegyver, vért, stb. adatait menthetjük ki. Azt hiszem, hogy a vérbeli RPG-sek most elcsöppentek, hiszen gondoljuk el: egy unalmas napon a barátnő harisnyatartójának csomagolásán levő vonalkódot tesszük éppen a gépbe, és rövid zakatolás után megjelenik egy óriás robot képe, melynek olyan adatai vannak, hogy az összes haverunkat tönkre tudjuk verni vele!



A jövő a vonalkód-RPG-é! Illesztő egység várható az SNES-hez és a GAMEBOY-hoz is, és azt is elárulhatom, hogy az 576 KBYTE Shop már tárgyalásokat folytat a gépek magyarországi forgalmazásáról! Aki egy ilyen csodát birtokol, annak a Coca-Cola, a vákuumcsomagolású parizer vagy a citromfacsaró dobozának oldalán megbújó fekete-fehér címke is egy új harcost rejt! Már előre sajnálom az 576 SHOP környékén levő közérteket...he...he...he.

Martin

STREET FIGHTER II TURBO

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Eddig a Super Mario World volt az a játék, amely "eladta" a SUPER NINTENDO-t. Sokan csak azért vették meg a gépet, hogy azzal az egyébként csodás játékkal szórakozzanak. Aztán jött a Street Fighter 2, s most végre itt az SNES eddig készült legszebb grafikájú, legjobb animációjú és legállatabb hangú játéka, a STREET FIGHTER 2 TURBO.

A készítők az SF2 megjelenése után hamar rájöttek, hogy nem tökéletes munkát adtak ki kezeik közül. A grafika ugyan nagyon megközelítette a játéktermi verzióét, de apróbb hiányosságok azért felmerültek: baj volt a sebességgel, a főnökök választhatóságával és semmi extrát sem tartalmazott a game. Ez pedig nem engedhető meg egy olyan tudású gépnél, mint az SNES. Az ACAPCOM összedobott hát egy masszív 20 Megabites turbó verziót, amely olyan jól sikerült, hogy mindent összevetve még a játéktermi SF2 Championship Edition-t is veri! Tulajdonképpen az SF2 TURBO-ban két játékot is találunk: a játéktermi Championship Edition-t 12 választható szereplővel, és a Turbo Hyper Fighting-ot az újításokkal.

A TURBO-ban az eredeti verziót a legapróbb elemég átdolgozták. Mind a 12 háttér újra lett rajzova (sokkalta szebbek), át van színezve (ha megnézitek azt a két részletből összemontírozott képet, melyen Guile és Blanka látható, észreveszitek a különbséget, pedig a jobb és bal oldali részlet is az amerikai pályáról készült) és ki lett szélesítve. A sebesség soha nem tapasztalt mértékig fokozható. A karakterek ruházata más színű és a spriteokon is változtattak egy picit. Nem nagy dolog ugyan, de a tökéletességhez hozzátartozik, hogy beépítettek egy harmadik bonus pályát. Ebben hordókat kell szétverni adott idő alatt - hála istennek ez a pálya is nagyon klassz. Nagyon hiányzott az SF2-ből, hogy két ugyanolyan karakterrel is lehessen egymás ellen küzdeni. A TURBO-ban ez a lehetőség is adott. Természetesen a hangokat is feljavították. Sokkal több a digi beszéd, minden országot és kiírást elmond a gép és a helyszíneken is új effekteket hallhatunk, még az óra visszaszámlálását is! Dhalsim pályáján például elefántbőgés fogad bennünket. - Persze a legérdekesebb újítás az extra trükkök bevezetése, így még az öreg SF2 veteránoknak is van mit tanulniuk. Chun-Li tűzlabdát tud varázsolni, Dhalsim beteleportál ellenfele háta mögé, Blanka pedig függőlegesen is tud ágyúgolyóként támadni.

Az eredeti változat sajnos néha sportszerűtlenül viselkedett. Ezen azt értem, hogy páros játék esetén ha kb. ugyanolyan tudásúak kerültek össze, bizonyos szereplőkkel nem lehetett bírni, nem lehetett kijönni a sarokbaszorításból, stb. Nos a TURBO-ban javították a karakterek közötti "egyensúlyon" (ütések, rugások ismételhetőségének gyorsasága, védekezés hatásossága). Ettől a meccsek hosszabbak és élvezhetőbbek lettek, a szereplőknek az utolsó morzsányi energiájukig érdemes küzdeni, hiszen még onnan is fordíthatnak.

A páros játék azáltal, hogy a négy főellenfél is választható, sokkal élvezetesebb lett. Ha valamelyikükkel vagy egyikük ellen küzdünk, kiismerjük gyenge és erős oldalaikat, s így később jobban szerepelhetünk a gép ellen. A totálisan sportszerű küzdelem is megvalósítható, hiszen van lehetőség arra, hogy két megegyező karakter küzdjön egymás ellen - ilyenkor egyikük eltérő színben jelenik meg.



Aki még esetleg nem szereti a verekedős játékokat, az is biztos, hogy szeretni fogja az SF2 TURBO-t. Még minimális tudással is élvezhetőek a meccsek, hiszen a játékosok erőssége tetszés szerint változtatható, és a trükkök alkalmazása nélkül is lehet nyerni. Aki pedig már igazi profi, annak a tucatnyi mozdulatfajta kombinálása jelent igazi élvezetet. Az SF2 TURBO-ban nincs két ugyanolyan meccs! Azt azért mindenki sejti, hogy az igazi móka a páros játék. Mint már mondottam az erősség beállítható, így TÖKÉLETESEN ki lehet küszöbölni a tudáskülönbségből adódó problémákat. Azzal remélem nem árulok el titkot, ha elmondom: nem egy új megayerést is láthatunk. Eddigi SNES-es pályafutásom legszebb képe az volt, amit a gép a 7-es szint végigjátszásakor mutatott. A STREET FIGHTER 2 TURBO HYPER FIGHTING szerintem a legjobb játék, ami az SNES-re létezik. Ha ennek csak a felét hiszitek el, már akkor is érdemes megszerezni!

MARTIN





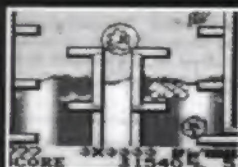


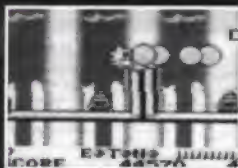
GAMEBOY



TAZ-MANIA AND BUBBLE BOBBLE

Az utolsó pillanatban, lapzárta előtt egy nappal érkezett a csomag, melyben két szuperúj GAMEBOY játék első példányát találtam meg. Sajnos nem volt időm tesztelni őket, de annyira szépek, hogy muszáj képet mutatni róluk. Az első anyag a THQ TAZ-MANIA-ja. A Megadrive-on és SNES-en már létező játék szinte alig különbözik nagyobb társaitól, a grafika szuper, és TAZ mindea mókás animációja szerepel benne. Használhatjuk a "hurrikán támadást" és mindazokkal a dolgokkal találkozunk (tojászabálás "egyben", áramrázta bunda), melyek a legjobbak közé emelték a konzol verziókat.





A másik játék az ősrégi BUBBLE BOBBLE folytatása, melyben ezúttal is Bub és Bob a két bébisárkány a főszereplő. A játékmenet nem változott, csak újabb szörnyekkel találkozunk és trükkösebb pályákkal. A program első része több mint egymillió példányban fogyott el a világon, tehát ezúttal is nagy sikerre számíthatunk. A grafika nem egetverő, de a játékmenet mindenért kárpótol!

MARTIN

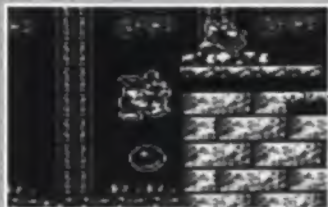
TITUS THE FOX



A TITUS úgy érezte, hogy a számítógépes átiratok után megpróbál egy igazi szuper munkát kiadni kezei közül. Erre nincs is alkalmasabb, mint a GAMEBOY, hiszen jó grafikájú játékot szerintem erre a legnehezebb készíteni. Aki rápillant képeinkre, az rögtön észreveszi, hogy nem akármilyen GB stuffal áll szemben. A TITUS THE FOX grafikája annyira jó, hogy szinte 100%-osan computer értékű, mintha egy PC-t néznénk monochrome monitoron.

A TITUS mászkálós stílusú játék, sok-sok ugrálással fűszerezve. Az a feladat, hogy a kis rókát irányítva jópár pályán átjutva megmentsük szívünk rókahölgyét. A szinteken dobozokat szedhetünk fel, ezek eldobálva fegyverként szolgálnak, és gumilasztikat, melyekről elrugaszkodva elérhetetlennek látszó padlókra tudunk feljutni. Ellenfeleink skinhead-ek, szellemek, óriásméhek és csontvázak lesznek, és sajnos, amikor találkozunk velük, közel sem mindig van nálunk eldobható láda - ilyenkor kell kihasználni ugrás-tudásunkat!





A TITUS-ban akció játékokban megszerzett tudásunk mellett némi fejtörésre is szükség van. A pályákon csak úgy lehet túljutni, ha rájövünk a helyes útvonalra, hová kell ládákat tenni, s ezeket gyakran a pálya elejéről kell a végére cipelni. Titkos járatok is lelhetők, melyekben vagy kristályokat, vagy csapdákat találhatunk. Ha végleg beragadunk, START plusz SELECT egyszerre nyomásával egy élet árán visszakerülünk a szint elejére.

A játék grafikája szuper, az alakok jó nagyok. A szintek hosszúak, s nem egykönnyen megoldhatók. Tapasztalt Gameboy-osoknak ajánlom.

Martin

SPEEDY GONZALES

A SUNSOFT legújabb játéka, az SG az első olyan GAMEBOY anyag, amit nagyon nehéznek találok. A grafikája és a játékmenet viszont kísértetiesen hasonlít a Megadrive Sonic-jára (gyors futás, 360 fokos loop-ok), ezért akinek az tetszett, a mexikói egér kalandjai is szórakoztató órákat fognak okozni.

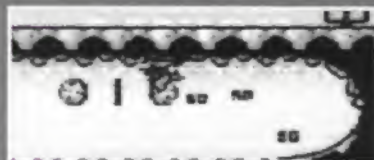
A játék természetesen mászkálós, de nem is ez itt a helyes szó: inkább rohangálós. Speedy elképesztő sebességgel száguld a pályán, bonusokat gyűjtögetve. Néha a továbbjutáshoz neki kell rohanni kis kérdőjeles útjelző tábláknak: ezek átfordulnak, s ilyenkor nyílnak ki ajtók, tűnnek el falak, válnak láthatóvá platók. Találkozunk "Sonic-os" ütközőkkel is, melyek úgy felgyorsítanak, hogy a vékonyabb falakat áttörhetjük!

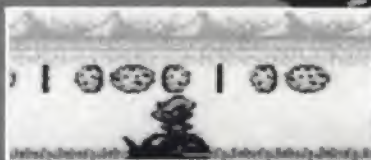
Az 5 pályán változatos ellen-állatokkal találkozunk, melyeknek ha a náziára ugrunk, feljebb tudunk jutni magasabb helyekre is. Vigyázzunk az éles tüskékre, a vizekre és szakadékokra, hiszen csak egy piciny egeret irányítunk...

Nagyon klassz és extra gyors játék a SPEEDY GONZALEZ, de tényleg nehéz. Akik egy kicsit bele akarnak kóstolni SONIC életébe, azok próbálják ki.

MARTIN







TANK ATTACK



Szereted a táblás játékokat, de utálod folyton a dobókockát keresgélni? Kiskorodban őrült izgalomba tudtál jönni néhány ólomkatona láttán, és órákig bírtál apró lendkerekes autókkal játszadozni? Netán a számítógépeket is kedveled? Akkor azonnal rohanj és vedd meg a TANK ATTACK című játékot, ellenkező esetben azonban sürgősen lapozz tovább.

A játék dobozában ugyanis található egy játéktábla és egy zacskóban négyféle színű harci jármű - színenként nyolc tank és négy páncélozott jármű. A játék tulajdonképpen ezek segítségével folyik, a számítógép csak a dobókocka szerepét veszi át, amennyiben a csaták kimenetelét kalkulálja ki, mozgáspontjaidat adja meg és az időjárásjelentést olvassa föl neked. A játékot maximum négyen játszhatják, ebből ketten-ketten szövetségesek (ugyanis Armania és Kazaldis automatikusan összefog Sarapan és Calderon ellen). Az irányított országokat a játék elején állíthatod be a SPACE segítségével, ilyenkor a NEUTRAL semleges, az AT WAR hadban álló országot jelöl. A szövetségesek soha nem harcolhatnak egymás ellen, tehát két játékos esetén az ellenkező táborból kell kiválasztani a résztvevőket. Ilyenkor a játékosok egy vagy két hadosztályt irányíthatnak, és választhatják azt is, hogy fejenként egy-egy szövetséges állampárt irányítanak. Ha három játékos játszik, akkor lehetőség nyílik arra, hogy egyikük egy országot vezessen a két szövetséges ellenfele ellen úgy, hogy dupla erőtartalékokkal indul harcba az erőegyensúly végett (ilyenkor használhatja a semlegesen maradt szövetségespárja szerelőcsarnokait is), vagy egyedül vezesse harcba az egyik szövetséges állampárt (ilyenkor az ellenségnek természetesen el kell foglalnia mindkét állam főhadiszállását, míg az első változatban csak egyét).

A játéktáblán a következő ábrákat találhatjuk:

- a négy országot, melyeknek határait vörös vonal mutatja. Ennek mentén található egy sárga vonallal határolt mezsgye is, melyre a játék kezdésekor nem helyezhetsz el egységeket, csak később léphetsz oda;
- folyók, melyeket kék vonal határol, és melyekről később lesz szó;
- egy zászló, mely a főhadiszállást volt hivatott jelezni, tehát az ellenség azt próbálja meg majd elfoglalni. Erre a területre nem helyezhetsz el egységet, csak az ellenség léphet rá, ezzel elfoglalva azt és legyőzve téged;
- országonként két szerelőcsarnok, melyeket a program irányít. Ha egy tűzpárbajban megsérül egy járműved, a gép megkérdezi, hogy be akarod-e azt küldeni a szervizbe, ahol néhány körön belül kijavítják, vagy hagyod a fenébe. Az "olajcsere" persze csak akkor lehetséges, ha az egyik csarnok üres. A játékban a program engedélye nélkül nem léphetsz erre a területre, és sem az ellenséges szervizekre, sem a bennük elhelyezett járművekre nem lőhetsz, igaz ők sem tüzelhetnek rád;
- gyártóüzemből a két-két szövetségesnek egy-egy van. Ezt akkor használhatod, ha egy csatában egyik egységed megsemmisül, és a program megengedi neked, hogy építs helyette másikat. Tehát nem lehet ész nélkül annyi gépet előállítani, hogy néhány kör múlva már el sem férnek a táblán, hanem csak a felrobbantottak helyett szabad újakat alkotni (már csak azért sem, mert nincs annyi bábu). Egy egységet újjáépíteni sokkal hosszadalmasabb, mint a sérült járművet kijavítani.

Most pedig lássuk a bábukat, melyek között szintén vannak különbözőek, ugyanis más az alakjuk és a fenekükön található apró pattanások száma. A bütykök az egység tűzerejét jelzik, az alak pedig azt árulja el, hogy a gép tank-e vagy csak egy páncélozott jármű. Ezen ismérvek alapján ötféle jármű létezik: kettő darab könnyű páncélos (LIGHT ARMOURED CAR - autó alakú és sima farú), kettő megerősített páncélos (MEDIUM ARM. CAR - egybütykű autó), kettő könnyű tank (LIGHT TANK UNIT - sima tank), három "közepes" tank (MEDIUM TANK UNIT - egy pöcök), és három nehéz tank (MAIN BATTLE TANK - két pöcök).

A körök elején a képernyőn a következő információk jelennek meg: a képernyő tetején az ország neve, az aktív és a szerelés alatt álló egységek száma, az, hogy a gyárban éppen folyik-e járműépítés vagy sem, az adott körben felhasználható mozgáspontok száma (lásd később), és a főhadiszállás helyzete. Középen láthatóak a program üzenetei, és itt tekinthetők meg a csaták is. Az üzenetek egy telex formájában jutnak el hozzánk, itt olvashatjuk el az ütközetek végeredményét is. A legfontosabb rész a képernyő alján található ikonsor. A körben csak azok közül az ikonok közül lehet választani, amelyek animálnak. A mozgó tank az egységek mozgatását, a házra lövöldöző tank az ellenséges főhadiszállás megtámadását, a tankra lövő tank pedig egy ellenséges jármű megtámadását jelenti. Az első kör mindig a mozgatás, csak ezután lehet tüzet nyitni egy ellenséges objektumra. A játék színesítését szolgálja az ekkor megjelenő WAR NEWS című napilap is, melyben több fontos dologról is olvashatunk. A legelső sorokból csak úgy dől a propaganda, tehát a riportok csak az ellenfél moráljáról adnak egy elég csalóka képet. Ezután az előző napi harcokból von le a főszerkesztő néhány, az erőviszonyokra vonatkozó következtetést, majd a politikai hírekbe tekinthetünk be, melyből szintén az ellenfelek moráljára következtethetünk. A morált felelőtlenség figyelmen kívül hagyni, mert ez a tényező erősen befolyásolja az adott körben adandó mozgáspontokat és a

lövészek célzóképességét is, melyek igen fontosak lehetnek a következő körbeli tevékenységünk megtervezéséhez. Az egyik legfontosabb adat, amit az újságból szűrhetünk ki, az a várható időjárás, mely valami csoda folytán mindig tökéletesen fedi a valóságot, tehát nyugodt szívvel rábízhatjuk magunkat (szegény Aigner Szilárd most biztosan sárgul az irigységtől). Ez a paraméter szintén a mozgást és a célzást befolyásolja.

A játék kezdésekor először a bábukat kell elhelyezni a táblán úgy, hogy egyik se legyen se a "határmezsgyén", se a házak, hegyek, folyók, szerelőcsarnokok, gyárak vagy főhadiszállások egyikén. Leskelődni a fair játék érdekében tilos, tehát lehetőleg ne nézd meg az egyes ellenséges egységek hátán látható pöckök számát, hadd maradjon az meglepetés. A játékot kezdő országot a számítógép sorsolja ki, ezt követően a sorrend mindig a következő lesz: ellenség, saját és szövetséges erők, majd újra ellenség.

A mozgatáspontok alapján történik, melyeket a "Mozgó tank" ikon választása után ad meg nekünk. A pontok kiszámolásában szerepet játszik a csapatok morálja, az időjárás és egy véletlenül előállított változó is, így három és tizenegy pont közötti értékeket kaphatunk. A kapott pontokat a táblán akár egy egység is elhasználhatja pl. menekülésre, de természetesen fel is lehet őket osztani az összes egység között is. Néhány kikötést persze be kell tartanunk, ezek a következők:

- épületeken, hegyeken, folyókon és tavakon nem lehet állomásozni, sem pedig rajtuk áthaladni, tehát ezeket csak kikerülni lehet illetve csak hidakon lehet átkelni rajtuk.

- a falvak és az erdők lelassítják a járműveket, tehát ezek területén pontonként csak egy mezőt lehet lépni a páncélozott kocsikkal, míg mindenütt máshol kettőt. A tankokat nem zavarják ezek a területek, tehát ezek a szokásos lassú tempójukkal (pontonként egy mező) változatlanul, zavartalanul áthaladhatnak rajtuk.

- gyárak és szervizek területén csak akkor állhat bármilyen egység, ha egy csata után a gép kínálta lehetőséget kihasználva javításra vagy újjáépítésre ide küldtük azt. Röviden: ezeket is ki kell kerülni.

- a főhadiszállás területére csak ellenséges járművek léphetnek annak elfoglalása végett.

- ugyanazon a mezőn nem állhat két gép, de a szövetségesek áthaladhatnak egymás egységeinek mezőin, míg az ellenfeleket mindig ki kell kerülni vagy el kell pusztítani.

- a mozgáspontokat nem lehet bespájzolni szűkösebb időkre, tehát a fel nem használt pontok elvesznek.

A tüzelésnek szintén van néhány szabálya, tehát lássuk ezeket is szép sorjában:

- tüzet nyitni csak az összes mozgás elvégzése után lehet, tehát nem lehet elővetődni egy gyors sortűzre, aztán gyorsan visszavonulni, hanem ott kell maradni, ahol a lövöldözést elkezdtük.

- habár az ellenfél valószínűleg nem lesz tüzelési fázisban, amikor te tüzet nyitsz rá, mégsem marad védtelen, mert a program automatikusan visszalő. [illegible] csak a támadó javíttathatja ki azonnal a sérüléseket a csata után, tehát nem árt agresszorként résztvenni egy ütközetben.

- a lőtávolság egyenlő a két egység távolságával, nem számolva a saját egység mezőjét. A legnagyobb hatótávolság négy mező.

- ha a két harcoló egység között húzott egyenes vonalon (ez a lőtáv) van valamilyen objektum vagy egy hegy, akkor a harcoló felek nem harcoló felek, mivel nem látják egymást és ezért nem is tudnak egymásra lőni.

- szervizekből és gyárakból illetve rájuk nem lehet lőni, sem a bennük levő egységekre.

Ha az országodnak több ellenfele is van, akkor először ki kell választanod azt, amelyiknek gépjárművére lőni akarsz. Ezután a távolságot kell megadnod, majd a szembenállók erejét (az ellenfél tűzerejét legegyszerűbben úgy tudhatod meg, ha megkérdezed játékostársadat). Ha egy ország bizonyos típusú járműve szervizben van, akkor jele alatt egy R betű jelenik meg, míg az X azt jelenti, hogy abból a típusból még a szervizekben és az újjáépítőüzemekben sincs több, röviden mind elpusztult. Esetleges hibáidat is kijavíthatod, mikor a program rákérdez a bevitt adatok helyességére. [illegible] persze etikátlan arra használni, hogy mikor játékostársad elárulja egysége [illegible], pánikszerűen visszavond tűzparancsodat (bár arra is lehet). A csatákat egy tetszetős animáción keresztül [illegible] végig[illegible] & hozhatod. Az összecsapás végződhet egyik vagy mindkét egység sérülésével illetve pusztulásával, de elképzelhető az is, hogy mindkét lövész eszeveszett homályokat lőtt, és egyik páncéloson sem esett egy karcolás sem. A csata után mindkét résztvevő tábornok értesítést kap a veszteségekről. Ha sérülés történik, és az egyik szerviz üres, akkor a támadó eldöntheti, hogy csinál-e egy nagygenerálozást, illetve az egység pusztulásakor újjáépítést. Ilyenkor a táblán a sérült egységet mindig a hozzá legközelebbi üzembe kell helyezni. Ha nincs üres csarnok, akkor a sérült egységet le kell venni a tábláról (mondjuk azért, mert a sérült szigetelés alatt a fémrészek elrozsdásodtak és a jármű egyszercsak szétesett. Ez csak egy tipp volt). Ha egy gép szervizelése elkészült (amiről a számítógép a következő kör kezdete előtt tájékoztatást ad), akkor [illegible] kapunk arra, hogy hagyjuk el vele a csarnokot, tehát nem lehet ezekben el[illegible]tözni és megvárni, amíg kiéheztetéssel kényszerítenek előbújásra. Végül a játék megnyeréséről. Ez akkor következik be, ha minden ellenséges főhadiszállást elfoglalsz te vagy a szövetségesed Úgy, hogy rálépsz a mezőjére, majd a "TANK LÖVI A HQ-t" [illegible] porrá rombolod. Ha valakinek a HQ-jába bevonul egy ellenfél, [illegible] elvesztette a háborút, de mégis továbbfolytathatja, szövetségese oldalán. Egy támaszpont elpusztítása magával vonja azt is, hogy annak a bizonyos országnak a szerelőcsarnokai is elpusztulnak a bennük abban a pillanatban levő egységekkel együtt, miután az esetlegesen fennmaradó egységek már csak a szövetséges műhelyeit használhatják. Totális győzelem eléréséhez el lehet foglalni a szövetséges főhadiszállást is, de ekkor egy egységnek ezen a mezőn kell maradnia a játék végéig. Ezt folyamatosan váltogathatod is, a lényeg annyi, hogy minden kör végén legyen ott egy jármű.

A játék táblán folytatott részével kapcsolatos szabályok csak tájékoztató jellegűek, természetesen megváltoztathatod a játék nehezebbé vagy könnyebbé tétele céljából. Így például játszhatsz úgy, hogy a HQ-kat csak egy környi birtoklás után lehessen elfoglalni (így adva esélyt az ellenfélnek a védekezésre), egyszerre több lővegből is lehessen lőni egy ellenfélre egy körön belül, lehessen ki-be lődözni az erdőkbe és ből, és így tovább. Egy biztos: ha a bevezetőben említett feltételek illenek rád, hibát követnél el, ha kihagynád ezt az [illegible] játékot.

Ancy



ÉRTÉKELŐ

grafika	45%
hang/zene	-
kezelhetőség	78%
kihívás	75%

ÖSSZHATÁS **73%**

TESZTELVE: C-64

VERZIÓK: C-64

Csevegő

Üdv mindenkinek! Ügye milyen ínycsiklandozó hátteret sikerült kifőznünk az ehavi Csevegőhöz? Jól nézzétek meg minden képecskéjét, élvezzétek a látványt, mert ezen az oldalon egyedül ez jelenti a szellemi táplálékot, ugyanis pályafutásom legkurtább Csevegőjét olvashatjátok alant. És ennek Ti vagytok az oka! Miért nem mozgatjátok meg a szürkeállományotokat, miért nem firkantatok már néhány sort, amit alapanyagul használhatnék? A levelekből az derül ki, hogy közkedvelt a rovat, hát akkor meg miért hagytok cserben? Nem szophatok ki az ujjamból annyi idétlenséget, ami egy oldalt megtöltene. Egyszóval: talpra magyar, hi a penna!

Égszakadás, föl(d)indulás

A Richter skála szerinti 8-as rengés rázta meg a Csevegőt Olvasó Közönség (CSÓK) több, mint felét, mikor a '93/8-as szám "Amit a nyomdafesték sem tűr el..." bekezdését végigolvasta. Nem is csodálom, ugyanis az elrettentő példaként bemutatott levél pont ezt a célt szolgálta. A számos reakció közül Szabó Péter, pécsi levélírónk sorait idézném, de szavai abszolút összecsengenek a többi olvasónk véleményével: aki bunkó, az bunkó...

"Tisztelt Szerkesztőség! A szeptemberi szám Csevegőjén mélyen ledöbbentem. Én megmondom őszintén, hogy ezt azért nem gondoltam volna. Mármint amit huszonhatoska" összehordott itt nekünk. ("Megállapított intelligencia hányados az írottak alapján.) Méghogy siralmas az újság. Szerintem a fickó siralmasan hülye. Már elnézést, de egy dolgot rohadtul nem bírok: szép szavakkal megfogalmazza itt nekünk a véleményét az újságról, de a nevét azt azért nem meri odaírni. Fiacskám, ha már van egy undorító kritikád, akkor a nevedet se hagyd ki. Vagy ennyi becsületed sincs? Félreértések elkerülése végett, nekem nem avval van bajom, hogy kritizálod az újságot (mert hát valljuk be, így fejlődik igazán a lap) hanem avval, ahogy azt teszed. Bocs, de normálisan is meg lehet fogalmazni azt, hogy mi nem tetszik. Például a júniusi számban Gajárszky Iván érthetően leírta, mi az, amin esetleg változtatni kéne. Mellesleg csupa jó dolgot írt. Lehet, hogy ez is közrejátszott az újság oldalszámnövekedésénez? Az a dolog meg, hogy a lap tele van helyesírási hibával, tényleg felháborító. Két hiba az nem nagy cucc. Utálom az ilyen szőrszálhasogatókat. Ilyen alapon én is írhattam volna, hogy az összevont tartalomjegyzékben "Reach out for gold" helyett "Reach out for golf" volt. De ki a fenét érdekel? Te kis szóbetyár, mi az, hogy kosz a Csevegő?! Speciel én avval kezdem az újságolvasást. Ja és elnézést, ha te ilyen humoros srác vagy akkor vegyél 576 helyett Ludast. A levélnek a többi részéről nincs mondanivalóm. Önmagáért beszél. Szerkezetileg halmozásos fokozás. Egyre több benne a pont, a vége felé pedig már olyan, mint ahogy valószínűleg a családoddal beszélsz. Haver, nézzél magadba, azt ajánlom!"

Egyszer volt, hol nem volt...

A következő tanmesét egy megbántott számítógéptulajdonos küldte be a szerkesztőségnek, egészen pontosan Martinnak. Jó adalékul szolgál majd e mű az egyre nagyobb hullámokat vető "konzol vagy számítógép" kérdéskörhöz.

"...S ezzel a kék-piros egyenruhás katona előlépett a sorból, az egyre szaporább dobpergés közepette, s a két őr által közrefogott lógó fejű tiszthez lépett. - Martin admirális! - szólt - Maga elárulta országát, hivatását... - Csatt! - egy nagy pofon az időközben idejött sárgaruhás pribéktől. - ...népét... - Csatt - még egy maflás. - ...És ami a legszörnyűbb... A tömeg elszörnyedve várta a szörnyű vádat. Egy lány elsírta magát. Szerette Martint. Apja mérgesen tekintett rá, majd tovább figyelte a tragikus ceremóniát. - ...a számítógépeket!!!

Erre kitört a botrány. A nők sírva fakadtak, kendőjükbe temették arcukat, a férfiak pedig meg akarták lincselni Martint. - Állj! A Nagymester dönt felette! Az istenek kegyelmével összehívott Papi Nagytanács feje! - kiáltotta egy szürkéskék ruhás férfi, aki a Nagytanácsot képviselte. A hatalmas márvány épületre vészjósló csend ereszkedett. Szörnyű gondolatok cikáztak. Újra összeült a Nagytanács, egy kémet ítélnek el. - Egy kémet! Konsolia kémjét. Az Agyrém Sonic Herceg és a sátánimádó Mario Márki kémjét. Ez háborút jelent! A számítógépeknek győzniük kell! - hallatszott a tömeg zaja. - Mit is érdemel egy ilyen gonosz halandó? Lelkét a démonok szállták meg. Meg kell tisztítani! Tisztulj! Tisztuuuulj! - a harcias főpapot úgy kellett lefogni - Tisztulj sátáni fajzat! - Haljon meg! Haljon meg! Végezz vele, vagy mi öljük meg - kiabált a nép. - Nem! Nemem! Nemenem lehet iniganaaz!!! - zokogott a lány, aki bízott benne, hisz szerette. A menyasszonya volt. - Meg kell hogy halj! - sikította, majd áttörve az őrséget az exjövendőbelijéhez rontott, megcsókolta, majd egy tőrt döfött belé. De a tőr nem talált, Martin csak elájult, amit a lány már nem láthatott, mert a tőrrel végzett önmagával.

A botrány immár teljes volt... A Birodalom addigi legnagyobb bűnösét ítélték el. A Nagytanács két órát tanácskozott. - Az ítélet. - A bíborvörös függöny mögül egy aranyköntösbe öltözött nagyon nagyon öreg férfi lépett elő. A tömeg meghajolt, de Martin mozdulatlan maradt. - Döntöttek az istenek! - szólt rekedtes hangján - Száműzlek országunkból! De amíg az országot el nem hagyod, bárki megölhet téged! Ó, bár lehetnék fiatalabb és tehetném meg ezt én! Én beszéltem.

... Az Amiga család egyik fiatal sarja már három napja rótta a pusztákat, hogy megtalálja Martint. Ő akart végezni vele. És nem volt egyedül. Még nem tudta, de egy vitéz már végrehajtotta az ítéletet őelőtte. Martin egy sziklán száradt ki, bár ennél is többet érdemelt volna. Sokkal többet!"

Azt hiszem, ehhez nem sokat lehet hozzátenni. Csak egy jótanácsot fogadjatok meg: ősidők óta különbözőek vagyuk. Egyesek kisebb, mások nagyobb kőbaltával ütötték agyon az időt, volt akit csak megperzseltek, és akit máglyán égettek meg, volt aki már a Holdat látcsövezte, mikor sokan körülötte még az orrukig sem láttak el, akadt olyan is, aki két nappal a világpremier után már az Amigát gyömöszölte, amíg mások még a PRIMO-val szenvedtek... Egyszóval különbözőek vagyuk, kisebb-nagyobb orral, füllel, hassal, pénztárcával, más-más hobbival, érdeklődési körrel, több-kevesebb gágyival, hajjal, stb. rendelkezünk, de mindezek ellenére: egyenlőek vagyunk! Szeressük egymást, gyerekek!

Zolee

MANGA MANGA MANGA MÁNIA

Manga! Manga! Manga!

Végre elérkezett az az idő, amikor újságunk hasábjain a computer és konzol játékok mellett más érdekességeket is be tudunk mutatni, olyan dolgokat, amelyek szorosan kötődnek ugyan a témához, de mégis egy egészen más világot képviselnek.

Mindenki ismeri azokat a stuffokat, melyek japán stílusban készültek, hiszen rendszeresen foglalkozunk velük. A COBRA CITY PC-n, a SOUL BLAZER SNES-en, a SHIHING IN DARKNESS Megadrive-on, a BATTLETECH C64-en - tehát számtalan olyan játék van már, melyen a japán kultúra jellegzetességeit viseli magán. Ezek az anyagok mind a fantasztikus MANGA-világból merítenek, hiszen a játékok szereplőit, a környezetet, sőt néha még a cselekményt sem a programozók találják ki - ezeket valaki már valaki megálmodta, mégpedig rajzolt formában. A MANGA kifejezés magyar megfelelője a "képregény" szó, Japánban korra és nemre való tekintet nélkül falják az emberek a különböző témájú füzeteket. Mivel azonban a japánok elég zártak a külvilág felé, csak az 1990-es évben robbant a bomba, mégpedig az Cannes-i Filmfesztiválon, ahol bemutatták Katsuhiro Otomo "egész estés" animációs filmjét, az AKIRA-t, amely szintén egy képregénysorozat alapján készült. A film olyan bombasztikus sikert aratott, hogy Angliában és Amerikában veszett ANIME (gyűjtőfogalom a japán rajzfilmekre) hisztéria tört ki - nos ekkor kezdték el angolra szinkronizálni a filmeket, fordítani a képregényeket - a világ megismerte a japán kultúrának eme fantasztikusan érdekes részét is. A "képregény" és a "rajzfilm" szavak alapján gondolom sokan gyerekes dolgokra gondolnak, de nincs igazuk. Az ANIME filmek 90%-a korhatáros (a "15 éven felülieknek" figyelmeztetés szinte mindig ott virít a kazettaborítókon), nem kicsiknek készült, s a füzetekben is gyakran felbukkan az erőszak, a szex és a misztikum.

Én azon a napon váltam véglegesen MANGA őrültté, amikor végignéztem (mit néztem, csodáltam) az AKIRA-t, amelyet hosszú keresés után végül a bécsi Virgin üzletből sikerült megszereznem. A film egyszerűen hihetetlen, mégpedig azért, mert nem az unalomig ismételt Hollywood-i szappansémára épül, hanem valami egészen más, valami olyan, amit csak a rajz-animációs technikával lehet összehozni. Még akkor is gondban vagyok, ha a film lényegét akarom röviden bemutatni, hiszen számomra még többszöri végignézés után is akadnak ködös pontok:

1999-ben vagyunk, egy fiatalokból álló motoros banda a főszereplő, melynek vezére Kaneda, a "feketepétere" pedig a kissé szerencsétlen és a többiek által lenézett Tetsuo. A végletekig túlnépesedett, elzüllött, technikailag túlfejlett Neo-Tokyo utcáin folyik a cselekmény, ami egy olyan bandaháborúval indul, amely már mindennapossá vált a fiatalok számára. A városban ráadásul óriási a káosz, ugyanis egy hatalmas tüntetés tör ki, amelyet a rendfenntartó erők is alig képesek megfékezni. Ebben a hatalmas keveredésben történik a baleset Tetsuo-val, aki üldözés közben elüt motorjával egy furcsa kissrácot, aki egy lázadó segítségével a hadsereg elől menekül. Érthetetlen módon azonban a fiúnak semmi baja sem történik - megjelenik viszont a titkosszolgálat, s pillanatok alatt elszállítják a fiút, nomeg az ájult Tetsuo-t. Itt kezdődnek aztán a bonyodalmak, földöntúli erők, genetikai mutáció, kísérletek, szerelem, kaland, erőszak keveredik, s a film végén pedig egy olyan katarzis bontakozik ki Kaneda és a teljesen átváltozott Tetsuo párharcából (Neo-Tokyo a földdel válik egyenlővé), melyhez még hasonlót sem láthattunk amerikai filmben.

Remélem eme se-füle-se-farka ismertetés után sokan kedvet kapnak a filmhez, s garantálom, hogy mindenki ellenállhatatlan vágyat fog érezni a hasonló alkotások megtekintésére. Jelenleg ott tartunk, hogy több mint 20 film angol fordítását megoldották, ezek a jobb nyugat-európai videósboltokból beszerezhetők (rövidesen az 576 KBYTE SHOP is árulja majd a kazettákat). Magyarországon a kereskedelemben sajnos még csak egyetlen kallódó filmmel találkoztam, melynek GAL FORCE - "Űramazonok" volt a címe, de sajnos ez a 3 részből álló sorozat nem az ANIME filgyártás csúcsa (arra azért jó, hogy a stílusról képet alkosson az, aki nem ismeri).

Következzen most egy rövid áttekintés az angol szinkronos filmekről:

CRYING FREEMAN - a 6 részesre tervezett sorozat egy Kínában felnevelt japán fiatal srácról szól, akit akupunktúrás kezeléssel tökéletesen kiképzett gyilkossá fejlesztenek. A fiú akaratán kívül hajtja végre a gyilkosságokat, s minden áldozatát megsiratja. A bonyodalom ott kezdődik, amikor beleszeret egy csodálatos lányba, akit el kéne tennie láb alól. Szex, kábítószer, yakuzák, bandaháborúk - a film egy vérbeli krimi.

DOOMED MEGAPOLIS - az 1930-as években, Tokyoban vagyunk. A város rohamos fejlődésnek indul, minden rendben is lenne addig a pontig, amíg is előkerül valahonnan egy megszállott sátánista, Kato. Kato földöntúli erőre tesz szert azáltal, hogy uralma alá hajtja a város védőszellemét - ezután már nem akad senki, aki megállítaná. A film a jó és a rossz oldal mágusainak a harcáról szól, japán szájízzel, némi horrorisztikus beütéssel.

A többi 17 film szinte minden témát felölel: horror (UROTSUKIDOJI 1-2), szex (THE ULTIMATE TEACHER), sci-fi (VENUS WARS), kaland (3*3 EYES), fantasy (RG VEDA), sőt még történelmi alkotások is (THE HEROIC LEGEND OF ARISLAN) vannak közöttük.

MARTIN

érkezési

AMIGA

Bő négy hónappal ezelőtt már hírt adtunk a Krisalis legújabb leigazolt játékosáról, **Soccer Kid**-ről. Elég sokat kellett várni a teljes verzió megjelenéséig, de a játékot betöltve kiderül, hogy mégiscsak megérte. Az apró kölyökkel a világ 5 nagyvárosában pöfölhetjük a lasztit, akár a legprofibb labdazsonglőrök. Az ellenfeleinket olyan trükkökkel ejthetjük ámulatba, mint fejelés, vetődés, hátraszaltós rugás, becsúszás, vagy akár a labdán való egyensúlyozás. Mindez ahhoz szükséges, hogy az elbambuló ellenfeleinket egy jól irányzott lövéssel eltaláljuk a bőrrel, ami ezáltal nem csak a szórakozásunkat, hanem a testi védelmünket is szolgálja. A pályák változatossága mindent felülmúl, hiszen a velencei csatornáktól kezdve, a japán szupervonat tetején át, a Vörös Tér macskakövéig számtalan helyszínen kell bizonyítani rátermettségünket.



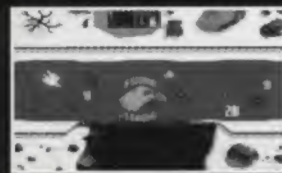
Blob, azaz Paca a neve a Core Desing legfrissebb durranásának, ami szó szerint egy picit kipukkadt. Hogy ezt hogy értem? Hát, az apró pattogó teremtmény tényleg ellati egy figura, de annyira nehéz lett a játékmenet, hogy fogyókúrának sem rossz a játékkal való szerencsétlenkedés. A sztori szerint Blob éppen hazafelé tartott a hyperspace-ben, mikor a blobett-ekkel (paca babákkal) megrakott űrhajója lerobbant, elhagyva jópár fontos alkatrészét és a pacaszállítmányt. A feladatunk az lesz, hogy a magasság, mélység, idő és gravitáció birodalmában megkeressük a darabokat és a pacáinkat. Nem lesz könnyű dolgunk, mivel a platformok úgy helyezkednek el a térben, hogy milliméterre kiszámított fel/le/oldalra ugrásokkal kell majd közlekednünk, sőt az eközben felbukkanó idegen teremtmények támadásait is le kell szerelnünk.



A DMA DESIGN/Psygnosis házasságból született **Hired Guns** valószínűleg minden idők egyik legnépszerűbb PRG-je (szerepjátéka) lesz. Mégpedig azért, mert nemcsak azok fognak beleesni, akik élnek halnak azért az [illegible] "túlfavorizált" stílusért, hanem azok is őrjöngeni fognak érte, akiknek felforrdul a gyomruk az RPG betűk hallatán. A jövőben játszódó cybergame-ben egy négy főből álló zsoldoscsapatot irányítunk, akik feladata, hogy a földi életre veszélyes biorobotok ezreit produkáló idegen lények gyárát megsemmisítsék 13 nap alatt. A képernyő 4 részre osztott, amelyeken a csapatunk tagjait külön-külön tudjuk irányítan egyedül, vagy 1, 2, 3 társunkkal. A Dungeon Masterre hasonlító képernyőfelépítés nagyon impresszív, ami olyan sebességgel és hangeffektekkel párosul, amit Amigán még nem nagyon látott földi halandó.

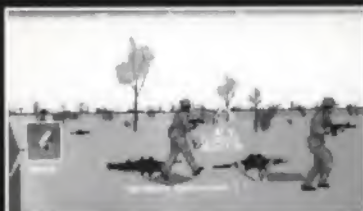


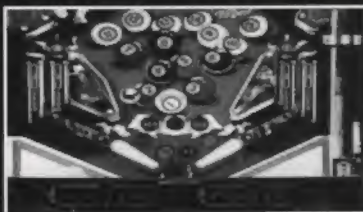
A Team 17 minden alkotása vihart kavar, vagy pozitív, vagy negatív érzelmeket váltott ki az emberekből. A mostani művük, az **Overdrive** minden bizonnyal megdobogtatja valamennyi hódolójuk szívét, hiszen az egyik legfémesebb autóversenyt köszönthetjük személyében. A sprite-ok ugyan elég aprók, de olyan fürgék, hogy alig lehet féken tartani őket a kanyarokban, a behavazott egyenesekben és az olajfoltokon. Nemcsak "mezei" versenyautókkal, hanem homokfutókkal és 4 kerék meghajtású erőgépekkel is nyomulhatunk vagy az óra, vagy 8 vetélytárs ellen. Természetesen két játékos is játszhat egymás ellen, ha az Amigáikat összekapcsolják egy köldökzsinórral. A pályák pedig egyedülállóan változatosak, téli, nyári, homokos és füves tájak, esőáztatta és háborította tájak suhannak el mellettünk.



PC

Lapzártakor érkezett: az amerikai és a nemzetközi sajtó és játékipar is folyamatosan emlékezetünkbe vési a "hősi" vietnámi háborút, természetesen mindig más és más felhanggal. Emlékezzünk csak a "Platoon"-ra, "Született július 4.-én"-re, az "Apokalipszis most"-ra, vagy a "Jó reggelt Vietnám"-ra. Hasonlóan bőséges volt a játékverziók kínálata, de









most valami egészen döbbenetes alkotás látott napvilágot az Electronic Arts jóvoltából, ami minden eddigit felülmúl. A **Seal Team**-ben egy négy fős alakulatot irányítva kell a vietkongokat felkutatni és ártalmatlanná tenni. Számíthatunk ugyan helikopteres háttértámogatásra, de a problémák legnagyobb részét kézifegyvereinkkel és

O L D A L

ökleinkkel kell megoldani. A program olyan atmoszférikus grafikát és hangokat használ, hogy hamisítatlan dzsungel-hangulat árad belőle.

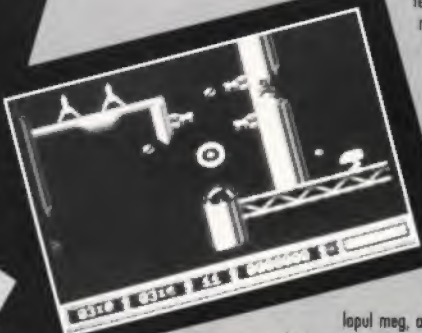
A flipperek nemcsak a játéktermekben, hanem a számítógépek képernyőin is reneszánszukat élik. Nem is ok nélkül. Irtó jókat lehet marháskodni a füstös lebujokban az ósdi gépekkel, amiket agyon lehet rázni, és meg se kottyan nekik. Az eddig ismeretlen kanadai Amtex **Eight Ball Deluxe** című alkotása is ezt a divathullámot próbálta meglovagolni, ám úgy néz ki, hogy nem a legnagyobb sikerrel. A bemutatott fotóról ugyan az életszerűség tükröződik, de ez sajnos nem igaz maximálisan. Az irányítás és a grafika való igaz, hogy kellemes, de a játékmenet olyan piszok nehéz, hogy nem embernek való. Túl nagy a nyílás a két ütő között, az oldalsó lejáratba pedig gyanúsan nagy előszeretettel gurul be a laszti. Az asztal rázása pedig szinte hatás nélküli, a golyó nyugodt szívvel tovazik a nyílásokon, vagy rögtön letilt a gép. Kuriózumnak azért megteszi.

Ki ne szeretne legalább egyszer az életben egy igazi sportautóval száguldozni?! A megvalósulatlan álmok egyik célpontját, a **Lotus**-t specizte ki magának a Gremlin, amikor nekilátott a játék megvalósításának. Feltűnő autóhoz, figyelemfelkeltő játék dukál - jól tudják ezt a Gremlinnél is, ezért megpróbálták a maximumot kihozni a számítógép lehetőségeiből. Nem is fog csalódni az, aki egy jó kis száguldozásra vágyik, mivel sebességben és pergő ritmusokban nincs hiány a játékban. A pályák igen változatosak, a Lombard Rally-ről ismert latyakos pályától kezdve, az olajfoltokkal és huplikkal tarkított M1-es autópályára emlékeztető útvonalon át, egészen a 100 km-es széllökésekkel kísért pályákig minden benne van. Minden beállítható és újradefiniálható, sőt 6 féle, nagyon dögös ritmus közül is választhatunk a beépített CD lejátszóról. Tuti tipp!

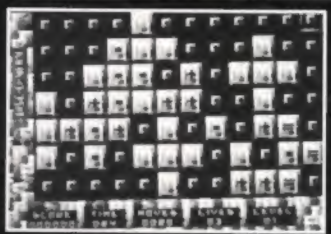
Már a csapból is a Street Fighter stílusú játékok folynak, és most mindennek a tetejébe megjelent a **Sango Fighter** nevű bunyós anyag, amiről most néhány sort kellene írnom. Nos, azon felül, hogy a játék feliratiaból és menüjéből egy kukkot sem lehet érteni, mert japánul íródtak, miután az öt választható főhős közül kiböktük a nekünk legszimpatikusabbat, és nagynehezen beléptünk a játéktérre, igen kellemes kép fogad. A figurák igen szépen megrajzoltak, bár az animációjuk és az irányításuk hagy némi kívánni valót maga után. A számos ütés, rúgás, szaltó, védekezés, blokkolás csak hosszas gyakorlás után sajátítható el teljesen. Minden karakter különböző "titkos" fogással rendelkezik, ami kiválóan alkalmazható a legtöbb ellenféllel szemben - hacsak ő meg nem előz bennünket. Ha fanatikus vagy, nehogy kihagyd, mert behúzak egyet...

C-64

Aki szereti a hosszú, kitartó térképezéssel járó játékokat, az ujjonghat örömében, hiszen megjelent a **Tenract 2**, a korábban nagy sikert aratott program második része. Ugye mindenki emlékszik még rá: egy pörgő tányéralakú űrjárgányt kellett irányítanunk a hatalmas kiterjedésű űrlabirintusban, rendkívül szép finomscrollozású pályákon. A '93-as kiadásban dettó ugyanez az ábra, csak nagyobb területen játszódik a game, sokkal változatosabb ellenfelek vesznek körül bennünket és jobban el vannak rejtve az összegyűjtendő gyémántok. A SPACE megnyomásával előcsalható megabomba nagy segítség, a felsőbb szinteken megtalálható titkos pályák jópofa újításnak tűnnek, az egyes ellenfelek kilövésével nyerhető extra élet, nagyobb tűzerő, sérthetetlenség pedig jócskán megkönnyíti az amúgy sem könnyű játékot.



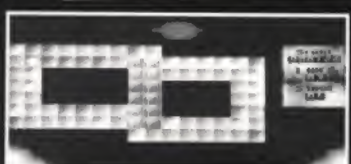
A most következő 3 játék akár az Észbontóba is belefért volna, hiszen mindegyikük gondolkodtató feladványokból áll. Vegyük elsőnek a **Disc-O-Very**-t. A poénos név mögött egy látványosan kivitelezett logikai játék lapul meg, amely inkább a grafikai megoldásaival nyűgözi le az embert, mint az ötletgazdagságával. A feladat igen egyszerű: a szintek elején kirakott alakzatot kell lebontanunk egy igen egyszerű elv felhasználásával. Eszerint ha egy kockára ráklikkelünk, az szint vált, és ennek megfelelően a mellette levők is egy "szinttel" feljebb lépnek. A legfelső állapot az eltűnés. Mivel a szintlépést színek jelzik, ezért Junoszty tévén nem élvezhető az anyag. Természetesen az eltűnt kocka ismét megjelenhet, ha rá, vagy a szomszédjára böccintünk, bepiszkítva a fáradságos munkával lepusztított felületet.



Akinek volt gyerekszobája, az biztosan nyaggatta az anyukáját, hogy "vegyééél nekem egy olyan frédibénis tologatót". Igen, arról a kis kirakós játékról van szó, amiben ügyesen mozgatva a kockákat, össze lehetett állítani a rajzfilmfigurák képét. Annyira népszerű volt a játék, hogy a meztelen nőktől kezdve a Jedi lovagokig mindent megjátékosítottak. Sőt, 1993-ban már a negyedik ilyen jellegű játék lát napvilágot, ami azt bizonyítja, hogy a népszerűsége semmit nem lankadt. A **FLEX**-ben nem rajzdarabkákat, hanem számokat kell tologatni, és azokat növekvő sorrendbe összerendezni. A képernyő alján egy csiga mutatja az idő múlását, ami közel sem olyan "csigalassúsággal" szalad, mint azt gondolnánk. Az egyszerű grafikát aranyos muzsika kíséri, ami valamennyire feldobja a gondolkodásban megfáradt versenyzőt.



A "színezd-egyformára-az-összes-kockát-és-légy-boldog" játékokkal nemhogy Dunát, de Amazonas-t lehetne rekeszteni, és már megint itt egy újabb trónbitorló. Ebben a változatosság kedvéért nem egy kis emberkét, hanem egy golyóbist irányítunk, amivel az eredetileg szürke, barna és kék színű kavalkádot kell egyszínűvé varázsolnunk. Ha egy kockán áthaladunk, akkor az átszíneződik a megadott szabály szerinti színűre. Mivel elég nagy a kavarodás a táblán, ezért egyes kockákon többször is végig kell szánkázni, hogy a megfelelő színezetet felfegyék. Ez átgondolt manővereket igényel, mert olyan kockákat is érintenünk kell eközben, amik már megfelelően be voltak állítva. Vigyázni kell még a padló szélein is, mert ha túlfutunk rajta, akkor a mélybe zuhanunk!



Zolee

KÉPREGÉNY II. rész

Természetesen minden eszemben volt, csupán a legfontosabb ment ki a tökfejemből: egy általánosan elterjedt mértékegység az IDŐ! Későn kaptam észbe, úgyhogy csak egy kézenfekvő megoldás maradt a helyzet megmentésére... Kint pedig hogy jobban érezzem magam, eleredt egy jó kis őszi zivatar, 75 km-es széllökésekkel.















Nagy igyekezetemben észre sem vettem, hogy hova fordulok be. A büdös sikátor túloldalán már várt a civilizált világ...

Folytatása következik...

THE DARK HALF



Történetünk huszonhárom évvel ezelőttre nyúlik vissza. Az akkor még gyerek Thad Beaumont különös agyműtéten esett keresztül. Agyából egy kifejlett szemet és jópár emberi fogat távolítottak el. Azon a napon egyébként még egy szinte megmagyarázhatatlan esemény történt: a kórház körül - ahol a műtétet végezték - iszonyú sok veréb jelent meg s csapódott neki az ablaküvegeknek. Napjainkban Thad Beaumont sikeres író, a népszerű Alexis Machine horrorregény sorozat szerzője. Műveit azonban George Stark néven publikálta, s itt van tulajdonképpen a dolog pikantériája: a könyveket ugyanis valójában nem ő írja, hanem míg ő transzba esik, a másik énje munkálkodik, magyarul Thad skizofrén. Kettős énjével azonban úgy tűnik Thad maga sem volt tisztában, így történhetett tehát, hogy amikor egy piti szélhámos, Fred Clawson megzsarolta hogy felfedi a nyilvánosság előtt Stark kilétét, Thad úgy döntött, hogy inkább saját maga végez írói álnevével. Egy látványos szertartást szervezett a helyi temetőben, s minden tekintetben eltemette George Stark-ot. A dolgok ezek után kezdtek rossz irányba terelődni. Nem sokkal később ugyanis a sírt kiásva találták, mintha hősünk sötét oldala feltámadt volna, de persze először mindenki csak gyerekek csínytevésére gondolt.



Ezt a sztorit nézhetjük végig a Capstone új kalandjátékának, a Dark Half-nak az introjában. Érdekesség, hogy a történet alapjául Stephen King azonos című thrillere szolgált, így még ha a játék grafikai és egyéb paraméterei ugyan bőven hagynak maguk után kívánni valót, a lebilincselő cselekmény egészen biztosan néhány óráig a számítógépünk mellé köt minket. Mielőtt azonban folytatnánk a történetet, pár szó az irányításról, mely leginkább egy Lucasfilm játékra emlékeztet. Alul stílszerűen egy írógép szemlélteti a controll-panelt, melynek minden billentyűje egy-egy a játékban használható ige: Look - nézni, Walk to - menni, Open - nyitni, Use - használni, Talk to - beszélgetni, Travel to - utazni, Pick up - felvenni, Search - kutatni, Close - zárni, Push - nyomni, Pull - húzni, Give to - odaadni, Inv - a tárgyaink listája. Ezeken kívül láthatunk még egy "Menu" feliratú kart, ezzel a szokásos load-save opciókba kerülünk.

Thad irányítását a temetőben vesszük át, amint hősünk épp kiment Stark sírját megnézni. Először is beszéljünk a temető gondnokával, Digger-rel, s nyittassuk ki vele a szerszámoskamra ajtaját (Can you...). Miután kinyitotta a zárat, tárjuk ki az ajtót, majd bent vegyük fel a zseblámpát, és a kötelet. Távozzunk a temetőből. Ezalatt láthatjuk, hogy a közelben valakit egy alak elég brutálisan helyben hagy. Kilépve a temetőből rá is bukkanunk a hullára, akiről kiderül hogy nem más, mint Homer Gamache, a helyi lap tudósítója. Kutassuk át: egy fényképezőgépet találunk nála. Bent a városban nyissuk ki Homer kocsiját, és vegyük fel a cigarettacsikkeket, a ceruzát, és a whiskey-s üveget. Az első napot ezzel be is fejezhetjük, tehát menjünk haza aludni. (Oltsuk el a lámpát.) Reggel, lidérces álmunkból felriadva először hozzuk magunkat rendbe: vegyünk ki a fiókból tiszta pólót, s rögtön öltsük is magunkra. A nálunk lévő üveg ellenünk szóló bizonyíték lehet, ezért inkább rejtsük el a szekrényünkbe, s csak ezután távozzunk a szobából. Ahogy átérünk a hallba, rendőrök érkeznek, s minket gyanusítanak Homer meggyilkolásával.

Kérdezzük meg hogy miért épp mihozzánk jöttek (So why...). Megtudhatjuk, hogy Digger látott minket a temetőnél azidőtájt. Érdeklődjünk, hogy ezek szerint gyanusítottak vagyunk? (Are you...) Ekkor azonban még kényesebb kérdéssel válaszolnak: magyarázzuk meg, hogy mit keres a véres ujjlenyomatunk Homer visszapillantótükrén. Hivatkozzunk arra, hogy valaki direkt bele akar mártani minket az ügybe (I've been...), s kérdésükre, hogy ki lehet az, válaszoljuk hogy Fred Clawson, a néhai zsarolónk. A zsaruk ezzel egyelőre beérik, s folytatják a nyomozást. Miután elmentek, toljuk meg a könyvespolcunkat, s lépjünk be a rejtett dolgozószobánkba. Zárjuk le magunk mögött a helységet, s az így láthatóvá vált szemeteskosárból vegyük ki a darab papírt. Ismét a hallban emeljük fel a zöld cserepes növényt, az alatta levő kulccsal pedig nyissuk ki balra a szekrényt. A szekrényből vegyük magunkhoz a pisztolyunkat.

Menjünk be a városba, s az étteremben az első asztalnál húzzuk le az ülésről a párnát. Alatta egy öngyújtót s némi aprópénzt találunk. Üljünk le az asztalhoz, s gyújtsunk rá egy csikkre. Hősünk így már készen is áll az írásra, tehát elő a papírt és ceruzát. Egysoros művünk: "A verebek ismét repülnek". Ennek egyelőre még nem sok értelmét látjuk, azonban ezalatt Fred Clawson lakása előtt egy gyanús, kopott, fekete Toronado parkol le. Térjünk be a fodrászhoz, és beszélgessünk vele. Kérdezzük meg, nem tudja-e hol lakik Clawson (Could you...). Elárulja, hogy az utca másik oldalán levő háztömbben lakik, menjünk tehát oda. A ház előtt a földön egy újabb papírdarabot találhatunk. Miután felvettük, lépjünk be a házba. A rozoga lépcsőházban egy elhagyott könnygáz spray-vel lehetünk gazdagabbak. Fred lakásában a falra felfirkálva érdekes módon a saját feljegyzésünket olvashatjuk. Itt van ugyan Fred is, azonban élet már nincs benne, annál inkább egy kis ólom. Vegyük fel mellőle a párnát. Nyissuk ki jobbra az ajtót, ahonnan azonban Fred kutyája ugrik elő. Fújjuk le a spray-vel, majd világítsunk be a szekrénybe a lámpánkkal. Tegyük a pisztolyunk elé a párnát, így sikerül halkan kinyitnunk a szekrényben lévő dobozt, amiből csórjuk el a pénzt. (Ekkor ismét hallhatjuk a Toronado már ismerős guminyikorgását.)

Irány a fényképész. Nyissuk ki a fényképezőnket, vegyük ki és adjuk oda az eladónak a filmet. Most forduljunk a másik eladóhoz, s vegyünk tőle a lopott pénzünkért új filmet a gépbe, amit persze rögtön rakjunk is bele. Miután kilépünk az utcára, Liz hív minket a személyi hívónkon. Az aprópénzünk igénybevételével tehát tárcsázzuk Lizt a telefonfülkéből. Mint kiderül, ismét jártak nálunk a rendőrök, s mindent átkutattak. Velünk akarnak beszélni, ezért Liz arra kér minket, hogy azonnal menjünk haza. Hallgassunk rá, ám mielőtt bemennénk a házunkba, rakjuk a pisztolyunkat a postaládánkba.

Mikor belépünk, ismét megjelennek a rendőrök, s persze elújságolják, hogy Fred Clawson meghalt. Kérdezzük ismét, hogy miért pont hozzánk jöttek? (So why...) Elmondják, hogy



megint találtak tőlünk ujjlenyomatokat a tett helyszínén. Érdeklődjünk, hogy akkor miért nem tartóztattak már le minket azonnal? (Well if...) A zsaruknak még szükségük van további bizonyítékokra - tudhatjuk meg. De hát az ujjlenyomatunk birtokában vajon még milyen bizonyíték kellhet nekik? (With my...) Kiderül, hogy a tetthelyen a falon talált firkálmány miatt nem biztosak még a dolgukban, azt ugyanis egy balkezes ember írta, mi pedig a feleségünk szerint jobbkezesek vagyunk. Ezt azonban bizonyítanunk kéne. Adjuk hát oda a mi kis feljegyzésünket (Well I...). Miután a rendőrök távoznak, Liz elmondja, hogy a kollégánk, Regina keresett minket telefonon az egyetemről, s érdeklődött, hogy miért nem voltunk dolgozni, s még Liz annyit tesz hozzá, hogy úgy tűnt, őt is kikérdezték a rendőrök. Mielőtt aludni térnénk, menjünk be a rejtett irodánkba, s üljünk le az asztalhoz. Gyújtsunk rá, és ismét fogjunk íráshoz. Mostani irományunk még az előzőnél is zavarosabbnak tűnik: látszólag összefüggéstelen szavak összevissza a papírra vetve. Térjünk ezek után egy kicsit nyugovóra. Az előző napi álmunk most tovább folytatódik, s a műtéten és a verebeken kívül immár egy, a barátainkra, a Cowley házaspárra vonatkozó gyászos előjelet is megpillanthatunk.











Reggel telefoncsörgésre ébredünk. Menjünk hát ki, és vegyük fel. Miriam Cowley kiáltozik a kagylóba kétségbeesetten, hogy segítsünk neki, különben meghal. Mi ugyan érdeklődünk, hogy ugyan már, ki lehet az aki bántaná, ám a felelet már csak egy velőtrázó sikoly. Utazzunk azonnal Miriam-hez. Bent a házban ismét találhatunk némi papírt, a szobában pedig Miriam-et elég ramaty állapotban. Rajta már úgysem segíthetünk, foglalkozzunk tehát a nyomokkal. Vegyük fel a heverő mellől a zsebkendőt, és bontsuk ki. Meglepetésünkre egy szemgolyó kandikál ki belőle. Fogjuk a piszkavasat a földről, s távozzunk. Ekkor azonban végre megjelenik George, így készíthetünk róla egy fotót. Miután megvan, ütlegeljük el George-ot a piszkavassal az utunkból, majd a lifttel távozzunk.



Visszatérve a városba menjünk az egyetemhez, de mivel az épület tele van minket kereső zsarukkal, a kötelet a fán használva az ablakon keresztül jussunk be. Thad Regina-val találkozik, és beszélgetni kezdenek: úgy tűnik George Stork-nak valahogy sikerült életre kelnie, s most embereket gyilkol. Regina szerint George mindenkit ki akar nyírni, akinek köze volt az ő temetéséhez. Reginának elég sok tapasztalata van az ilyen okkult dolgokban, ezért kérdezzük őt sorban: először is miért ez a sok gyilkosság? (Why...) Valószínűleg az őrületbe akar kergetni minket, hogy aztán ne tudjunk senkihez se segítségért fordulni, kivéve persze őt. George ugyanis nélkülünk nem képes életben maradni, így amíg nem segítünk neki, valószínűleg semmi nem állítja meg - hangzik Regina válasza. Úgy tűnik George állapota egyre romlik. Miért van ez? - kérdezzük (It seems...). George az erejét a mi könyveinken keresztül kapta. Mióta azonban abbahagytuk az írást, George haldoklik - tudhatjuk meg. Kérdezzük meg, hogy veszélyben van-e a családunk? (Is my...) Erre azonban Regina szerint csak mi adhatjuk meg a választ, hiszen csak mi tudhatjuk, hogy hajlandók lennénk-e engedelmeskedni George-nak Elizabeth életéért cserébe. Ezután hősünk a verebekről kezd el érdeklődni. Regina úgy véli, a verebek az élet és a halál közti közvetítők. És az álmunkban miért voltak verebek? - kérdezzük (Why...). A verebek az álmainkon keresztül kommunikálnak velünk. George esete ugyanis természetellenes. Egy testben nem fér meg két lélek, tehát ha kettőnk közül nem kerekedik felül senki, a verebek fognak dönteni, ki marad életben, és ki hal meg - mondja Regina. És George tudja használni a verebeket? - érdeklődjünk. Egyikünk sem tudja használni, a verebek semleges erők. Csak azt fenyegetik, aki nem ehhez a világhoz tartozik, s jelen esetben ez egyelőre még George - hangzik a válasz. Kérdezzük meg, hogy nekünk okozhatnak-e sérülést a verebek? (Can...) Csak ha hagyjuk magunkat, azaz hagyjuk, hogy George legyen az erősebb, s így a verebek azt higgyék hogy, ő a jogos tulajonosa a testünknek. Ezzel Regina be is fejezi a beszélgetést, s elküld minket további információkat keresni.

Ideje kiváltanunk a tegnapi filmünket. Menjünk haza, és vegyük le a tükörről a kis üzenetet, melyben Liz arra kér minket, hogy vegyünk egy kis tejet. A pénzt a szekrényben a kabátja zsebében találhatjuk. Ezzel a pénzzel viszont mi természetesen a fotóshoz menjünk, és váltsuk ki a filmünket. Megnézve a képet rádöbbenünk, hogy George egy kissé hasonlít ránk. Ugorjunk be a borbélyhoz. A fodrász egy kissé ideges, amiért egy hullát találtak abban a házban, amelynek a címét megadta nekünk, s így nem szívesen látott vendégek vagyunk az üzletében. Ijesszünk rá, hogy azért vagyunk itt, hogy megöljük mielőtt beköphetne minket (Trouble...). A borbély már menekül is, így felvehetjük a kisasztalról a tompa borotváját. Irány a vasbolt, ahol beszélgessünk az eladóval. Elmondja, hogy egy baseballsapkás, George nevű alak hagyott nála számunkra üzenetet, amit oda is ad. Olvassuk el: "Nem kell nélküled megírnom az új könyvemet, ugye Thad?" - szól George üzenete. Menjünk haza, ahol ismét a rendőrökbe botlunk. Most persze az ügynökünk felesége, Miriam meggyilkolásáról kérdezősködnek, hiszen a mi számunkat hívta utoljára, s ráadásul a helyszínen a mi vérünket is megtalálták. Kérdezzük meg, ha a mi vérünk, akkor hol van a sebünk? (If it's...) Ezután ajánljuk fel nekik a fotónkat George-ról (Hold on!...), majd a gépünkben lévő képet (I can...), amelyek azonban már nem hatják meg a rendőrséget, ezért mentegetőzzünk tovább (You



don't...). Ekkor már valami komolyabb bizonyítékot kérnek. Beszéljünk nekik az üzenetről, melyet a boltos is igazolni tud (What about...). A rendőrök szerint viszont az a sapkás figura bárki lehetett, akár mi is. Hozakodjunk elő a szemgolyóval, melyet csak George veszthetett el, hiszen egy holttestnek sem hiányzott a szeme (Wait!...). Ezzel végre hajlandóak minket békén hagyni, bár most már figyelhetnek minket, s a telefonunkat is lehallgatják, s azt is közlik, hogy minden ismerősünknek rendőri védelmet biztosítottak. Ekkor láthatjuk, amint az ügynökünkhöz, Rick Cowley-hez éppen odaértek a rendőrök, ám egy negyedik személy is megjelenik... Ha akarunk, most is leülhetünk írni, ám hősünk nem tud megszabadulni George gondolataitól. Az izgalmak után ideje nyugovóra térni.

Álmunk ismét folytatódik, s legutoljára most egy alakot pillanthatunk meg a nappalink ablaka előtt ülni, melynek jelentésével persze még nem lehetünk tisztában. Ismét a telefon csörgésére ébredünk, de még hajnal van. Ezúttal George hív minket, s eldicsekszik, hogy a Rick-nél tett látogatása alkalmával sikerült felülmúlnia önmagát... másként fogalmazva: sikerült felülmúlnunk önmagunkat. Ezzel le is teszi, persze nem kis rémületet okozva Thad-nek. Rögtön Rick-hez is utaznánk, ám a házunkat figyelik a zsaruk. Menjünk ki a ház elé, és a kis fáról törjünk le egy száraz ágat. (Pull) A hallba visszatérve rakjuk az ágat az asztalon lévő tálba. Gyújtsuk meg, és a tűzjelző megszólalása után azonnal fussunk balra a szekrény mögé. Mialatt a rendőrök a szobánkban kezdenek keresni minket, osonjunk ki az ajtón, s irány New York, azaz Rick irodája. Belépve az irodába láthatjuk: George valóban alapos munkát végzett. Ekkor megszólal Rick telefonja, vegyük tehát fel. Ismét George packázik velünk, s megkérdezi, hogy miért nem érdeklődünk az öreg Dr. Pritchard-nál, ha meg akarjuk tudni, hogy valójában mi folyik? Fogadjuk meg a tanácsát, és utazzunk el a Kórházba, Pritchard-hoz. A Doki nyomban arról kérdez minket, hogy mi járatban vagyunk. Érdeklődjünk a gyerekkori műtétünkről (I just...). Elmondja, hogy az amiről a szüleink nekünk azt mondták, hogy egy tumor, valójában az ikertestvérünk volt. Néha ugyanis még az anyaméhben az erősebbik testvér egyszerűen bekebelezi a gyengébbiket. Ez azonban a mi esetünkben nem történt meg teljes mértékben, ezért ami a testvérünkből megmaradt, azt neki kellett eltávolítania. A Doki még azt is megemlíti, hogy mivel a testvérünk már előrehaladott fejlődési állapotban volt, a szüleink rendes temetést szerveztek a számára. Ezután a Doki elmegy a kartonunkért, hogy pontosabb adatokkal tudjon szolgálni. Ezalatt mi nyissuk ki a gyógyszereskocsi fiókját, és kutassunk benne. Vegyük ki belőle a szikét, és az elsősegélycsomagot, az utóbbit pedig nyissuk ki. Csak egy darab gézt találunk benne. Mikor végzünk a keresgéléssel, láthatjuk, amint szegény Doki is megismerkedik George borotvájával. Hősünk meghallva a Toronado már ismerős zaját, az ablakon kitekintve észreveszi, hogy George egyenesen a mi házunk felé tart. Azonnal hívjuk fel, és figyelmeztessük tehát Lizt, majd pedig siessünk az egyetemre.

Bemászva az ablakon Regina rögtön észreveszi, hogy az állapotunk egyre romlik, George tehát egyre erősebb. Kérdezzük, hogyan semmisíthetnénk meg Stark-ot? (How...) Regina válasza: Nem ölhetjük meg őt, különben mi is meghalunk. Két dolog történhet: vagy sikerül ellopnia az életünket, és elfoglalni a helyünket, vagy megpróbálhatjuk tartalékolni az erőnket addig, amíg a verebek eljönnek elvinni a gyengébbikünket. Ehhez azonban persze életben kell maradnunk. Érdeklődjünk ezután arról a könyvről amelyet George akar írni (What about...). Ha George írni kezd, azzal ellopja az erőnket. A könyv elkezdéséhez viszont még szüksége van ránk, tehát semmi esetre se adjunk neki olyan ötletet, amilyet ő elvár tőlünk! Túl kell járnunk az eszén - hangzik Regina figyelmeztetése. Ekkor ismét vált a kép, s láthatjuk amint a rendőrök - kétségbe vonva a mi "mesénket" - nem hajlandóak engedni elmenekülni a házunkból Lizt. Nem sokkal később az egyetemen csörög a telefon, s minket keresnek. George az, s elújságolja, hogy a telefonunkat lehallgatták, így a zsaruk Lizt nem engedték sehova. George még feltesz egy talalóskérdést is: "Ja, és egyébként kitalálod, hogy vajon honnan hívlak?" Azt hiszem ezt már mindenki kitalálta, irány tehát a házunk. Előbb azonban fogadjuk meg Regina tanácsát, s vegyük fel a tőle kapott napszemüveget és a sapkát, nehogy a zsaruk felismerjenek.

Megérkezvén a lakásunkba, rögtön szabadítsuk is ki Lizt a szikénk segítségével. Vegyük ki a whiskey-s üvegünket a szekrényből, s a géz segítségével csináljunk belőle egy Molotov Cocktailt. Gyújtsuk meg és dobjuk a könyvespolcunkra, melyet George belülről eltorlaszolt. Ezek után immár átmehetünk az irodánkba. Bent George fogad, s persze megfenyeget minket, ha nem segítünk neki az írásban, rajtunk is kipróbálja a borotváját. Először is az új Alexis Machine könyv címét kéri tőlünk. Legyen mondjuk "Steel Machine". Ezután küldjük el George-ot egy normális ceruzáért. (First...) Mialatt ő kicseréli a ceruzákat, mi cseréljük ki a borotváinkat. Ezután a legszaftosabb horrorjelenetek helyett immár nyugodtan adhatjuk neki a legblődebb tanácsainkat. (A jó válaszok: Why don't you start with Machine doing 110 MPH...; How about if Alexis Machine bribes a local woman...; Let's have Machine take his hostage into an abandoned...; In the middle of Mardi Gras, Machine's gun goes off...). Ha kellően felidegesítettük George-ot, egyszercsak megjelennek a verebek, s végre megszabadítanak minket tőle. Ezzel a történet be is fejeződik, Thad és Elizabeth tehát ismét nyugodtan élhetnek ezután.

Vári Zoltán

ÉRTÉKELŐ

grafika	75%
hang/zene	62%
kezelhetőség	80%
kihívás	40%

ÖSSZHATÁS 82%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

DEMOCRACY

Rink a Dink/Lemon.: Már megtanulhattuk, hogy a citrom embléma mindig félelmetes minőséget jelent. Ezúttal sem fogunk csalódni! A holland Danny és Facet - két ranglista vezető grafikus - megszólalásig élethű munkáit és az angol Nuke különleges melódiáját, Paradroid programja kelti életre. Az eddig csupán Deja Vu c. alkotásáról ismert szerző így óriási lépést tett a top-listák irányába. Az egy lemezes trackmo során 4096 színű gigantikus plazmák, forgató nagyító rutinok (rotating-zoomer), egy újszerű alagút jelenet, valamint egy teljes képernyős Vallejo kép, copperes rotálása látható. A jelenlegi produkció és a csapat majd egy éves repertoárja alapján bátran állíthatjuk, hogy épeszű vállalkozásnak bizonyult a begyepesedett Anarchy felfrissítése. Az újabban már norvég tagokkal is megtámogatott társaság ugyanis megállíthatlanul nyomul az európai színen. A receptjük igen rövid: tökéletes grafikák és vad zene, kompatibilis kemény code, valamint az ezeket egésszé kovácsoló, kornak megfelelő design!

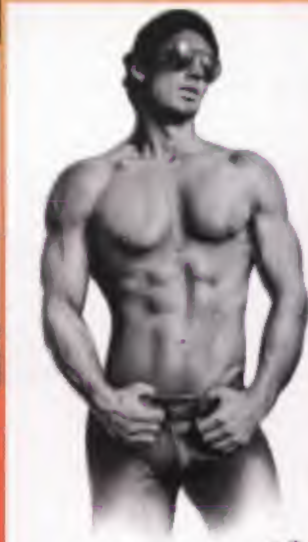


Antediluvian Sloppy Spectacle/Essence: A.S.S, azaz "Özönvíz Előtti Lucskos Előadás" a fedőneve ennek a különleges német produkciónak. Nem vitás, a cím egy kissé szokatlannak tűnik. Azonban nem kevesebb meglepetéssel jár maga a tény, hogy a semmiből előpattanó, ismeretlen társaság ilyen komoly teljesítménnyel mutatkozzék





be. A Groo-Rufferto páros grafikái mindkét nem számára kellemes erotikus töltést hordoznak, s emellett jól illeszkednek a klasszikus vektorelemekre épülő bemutató rövid szüneteibe. A "latyakos látványosság" RGB színekkel megpásztázott pontvektor-kockával indul, amelyet egy "TV kocka a TV kockában" effektus, majd 180 lappal határolt megvilágított zselélabda követ. Itt még nincs vége, kisvórtatva szemtanui vagyunk a Kefrens által bevezetett pont-alagút továbbfejlesztett változatának, ill. egy jégvektorból felépített Star Wars scrollnak. Az eszeveszett show-t 6 darab körvektor, üvegkocka valamint a mostanában újra divatos alakváltoztató vektorbobok zárják.



Raverance/Cyclone: Történt valamikor nyáron, hogy egy lelkes francia társaság megunta az egymást követő színvonaltalan techno lemezek áradatát. A komponista Ludovic Llorca szerint nem igaz, hogy a techno nem zene, egyszerűen mint mindenben egy kis művészetre van szükség. A szerző ennek a gondolatnak az égisze alatt három modult komponált, amit a korábban japán stílusú rajzairól híressé vált Alex grafikai támogatásával tár a világ melódikus techno rajongóinak színe elé. A saját szerzemények mellett egy érdekes No Limits remix is helyet kapott. No, no!

Paradigma/Complex: A kezdetben csak komolyabb gépeken működő gigantikus file 500-as változata is megérkezett. A nyáron Hamburgban megrendezett Complex-Sanity 680XX convenció egyik előkelő helyezettjéről van szó. A Crash és Argon műhelyében kifejlesztett TV kocka, vektor világ, plot scroll és egy soha nem látott sebességű pencil objektum, a Noogman-Artifex féle tehetséges duo grafikáival váltja egymást. A megrázó látvány megtekintése után érthetővé válik a kissé nagyképű mondás: Complex - We piss on you!

Illusion/Virtual Dreams of Fairlight: Végül egy szakólas újdonság. A múlt számban ismertetett svéd TCC'93 fedőnevű rendezvény indulói között szerepel a méltán elismert finn büszkeség egyik munkája. A különleges megvalósításokról,és átható poetikáról híres társulat ezúttal a tavaly karácsonyi Absolute Inebriation jegyében dolgozott. Az Alien és Skull által realizált enorm vektorkörök, zoomerek valamint megvilágított labirintusok, Jaco rajzai és a Groo komponálta zene mind az előző produkció hangulatában fogant. Akinek tetszett az AI, az minden bizonnyal örömmel fogadja majd a folytatást.

Jean







DEmOcrAcy



Yo! Boomrush the show! Szeretettel köszöntök mindenkit aki ismét idelapozott a DEMOCRACY oldalára! Sajnos vége lett a nyárnak, elkezdődött megint az iskola és ezzel párhuzamosan befejeződött a szokásos nyári copy party-k áradata is... Idén nyáron is igen sok ilyen rendezvény volt minden jelentős géptípus szerelmeseit kielégítendő. Az igazán fontosabb party-k a szegedi FACES+HEADWAY, és a várpalotai FUN FACTORY volt - a C64-es demokat figyelembe véve. Személyesen csak a szegedi bulin voltam jelen, így a party-beszámolótól eltekintek. Ehelyett kiválasztottam két-két demot mindkét party-ról, amit a szokásos módon szeretnék bemutatni. Időrendi sorrendben először a FACES+HEADWAY party-n megjelent **CHAOS** anyagot, a "**Phenomena**"-t, majd a **TRIAS "Visual (D)Effect**"-jét csontozom ki. A CHAOS által kiadott anyag teljes mértékben meglepett mindenkit, mivel általában senki nem várt tőlük valami nagy durranást. Személy szerint én eddig még nem is hallottam semmit a csapatról, de ez lehet, hogy csak az én hibám. Első megademojuk igen jól startolt, az előkelő első helyet szerezte meg. Az introt leszámítva tizenöt részből áll, amely igen tetemes, főleg ha figyelembe vesszük, hogy csak 1 lemezoldalt foglal el. A demo jellegét tekintve inkább a kódra koncentrált, amit igen jól mutat a grafikák kisszámú használata és a lényegretörő, nem túl csicsás design. Nagyon sok jó ötletet találtam benne a programozóktól, ami jelentősen feldobja az anyag színvonalát. Nézzük nagyjából miket is láthatunk benne: 1x1-es hi-res sideborder dycp; joystick-kal állítható chessboard, alatta 1x1-es sideborder scroll; 256 plots/frame; 3 színű dycpp tech tech plasma; 5x7-es hi-res mega dycp, 3 színű logon; fractal, állítható paraméterekkel; sideborder colorcycling; bob zoomer; plotterball 976 plotból; FLI tech tech (talán az eddigi legszebb a C64-en); linemania, vonalakból álló effektek; methamorphosis hi-res karakterekből; 6 logomover, alatta kettő 5x4-es multi color scroll; sideborder scroll stretcher; sideborder multi logo mover, alatta sideborderen 1x1-es karakterekből a credits-ek





Betalálás: 85%

A második stuff a szegedi party-ról a TRIAS demo, amely a leköszönő demojuk volt, mivel feloszlott a csapat. Az egész anyagot két ember kreálta, ami igencsak szép eredmény, hiszen 7 részből áll. Nagy vonalakban jellemző a jó grafikák használata, és az igényes code, amely a következő dolgokat takar:

2 plotter globe, közötte 1x1-es dycp; AFLI colorcycling, amely run/stop gombbal új effektet kalkulál; grafikai rész egy 1x1-es mega dycp-el a multi color képen; shade bob-ok FLI rasterbaron; hi-res logo strecher AFLI rasterbaron; 3D effekt, négyzethálóból a TRIAS betűi nyomulnak ki; 16 színű chessboard, zoommal

Betalálás: 70%

A várpalotai party-ról két új csapat, a **DAMAGE**, és a **CHERUBS** munkáit választottam. A "**Milestone**" az első helyen végzett, így ezzel kezdem. Az introt betöltve egy IRQ loader kezdi el tölteni az első részt, miközben a demoról kaphatunk néhány információt. A többi részben már sajnos elhagyták ezt a jól kivitelezett loader-t és ehelyett egy normál töltőrutin szívja be mind a 6 részt. Egész jó grafikákat lehet fellelni benne, és végre saját zenéket is, amik szintén igen színvonalasak. Íme néhány a jelentősebb effektek közül:

2 vízszintes, 2 függőleges 1x1-es dycp, joystick-kal állítható; grafikai rész, 3 képet tartalmaz; 1 multi color kép, utána feltűnik egy 2x2-es upscroller és alatta egy sprite labdákból megjelenő MILESTONE szöveg; 2x2-es multi color sideborder scroll, multi color kép, rajta ugyanakkora FLI logo mozog; háromnegyed képernyőt betöltő shade bob-ok; 768 realtime dots, 9 effektel

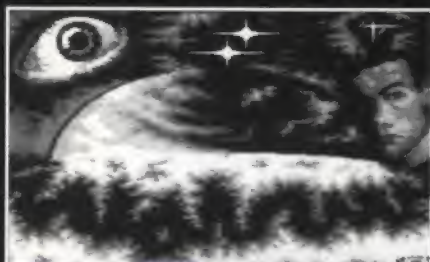


Betalálás: 74%

Mostani utolsó anyagunk négy részes, a **CHERUBS** jóvoltából. Eredetileg azért lett csak kiadva, mivel akadt néhány régi rész amit sehol sem használtak fel, így megszületett a "**Crocodile Tears**". Az egész demo alatt egy gyors IRQ loader tölt, miközben a soronkövetkező részről közöl információkat. Lássuk mi is fért bele ebbe a csekély négy részbe:

plotter-mix, ami a zenére mozog, de a C= gombbal mi is változtathatjuk; plotterball (nem realtime); xy sinus mixer plotokból, 4 féle effektel; 3x2-es multi color upscroller

Betalálás: 58%

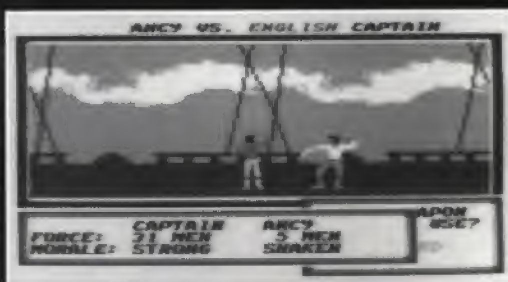


Legközelebb természetesen már nem csak magyar demok lesznek de, mivel elég sok hazai anyag jelent meg, így ezt az oldalt ezekből négynek a bemutatására szántuk. Addig is, bye bye...

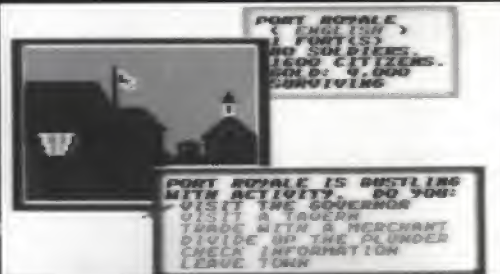
MR.WAX

A játékleírás apropóját az adta, hogy nemrég jelent meg a Pirates Gold című program, melytől a Microprose programozói a korábbi sikersorozat folytatását várják. Nem alaptalanul teszik mindezt, mert a korábbi adaptációk hallatlan sikert könyvelhettek el maguknak, Sid Meier pedig ezzel a programmal tűnt fel először a sláger-gyanús ötletek kiagyalójaként. Lássuk tehát, mi is lapul a rejtélyes "Kalózok" cím mögött.

A játék kezdetén három lehetőség tárul elénk: a "COMMAND A FAMOUS EXPEDITION" ponttal egy hírhedt kalóz egy expedíciójának irányítását vehetjük át. Ennek az az előnye, hogy az út elején nem kell egy maroknyi csapattal szenvednünk, hanem rögtön egy jól felszerelt flottával és több száz emberrel vághatunk neki a kalandnak, viszont egyes országokban már van rangunk vagy priuszunk. A "CONTINUE A SAVED GAME" pontot választva egy korábban kimentett játékállást tölthetünk be (ha van már ilyen, akkor most a program kiírja a kapitány nevét, a pillanatnyi tartózkodási helyet (város), az évet és a vagyonunkat). Ha a "START A NEW CARRIER"-re esik választásunk, akkor beállíthatunk egy szimpatikus karszakot, vagy "NO THANKS" felkiáltással mindezt átháríthatjuk a gépre. A korai időkben a spanyolok szinte egyeduralkodók a térségben, később azonban már a másik három ország (Anglia, Hollandia és Franciaország) is bekeményít. Ezután megadhatjuk a nevünket, a nehézségi fokozatot és az anyaországunkat. Hazánkban a játék elején kapunk egy "LETTER OF MARQUE" nevű okmányt, mellyel szabadon használhatjuk az adott ország kikötőit. Ha anélkül akarnánk egy ország egyik városába behajózni, hogy ilyenünk lenne az adott országnál, és a városban van erőd, akkor valószínűleg egy hajónk alászáll a tenger fenekére. Ilyen levelet egyébként venni is lehet és a kiválasztott ország ellenségeinek módszeres irtásával szerezni is.



Ezután következik a kedvenc tulajdonságunk kiválasztása, mely lehet: SKILL AT FENCING: vívótudásunkkal kenterbe verhetjük D'Artagnant meg azt a másik hármat is, minekutána martalócaink is emberveszteség nélkül öblítenek le akár kétszeres túlerőt is, és jó eséllyel szállnak ringbe egy-kétszázan akár egy négyszázas várossal szemben is. Bátran ajánlhatom ezen pont választását (kardozás előtt ki kell választani a fegyvert, majd a harc közben a joyt fel/le húzva védekezhetünk, állósan az ellenfél felé húzva fejre és hasra szúrhatunk, balra húzva előreszúrhatunk, és jobbra húzva hátrálhatunk). SKILL AT NAVIGATION: széllel szemben gyorsabban haladhatunk, hajóink harc közben jobban fordulnak. Nem igazán éri meg ezt választani. SKILL AT GUNNERY: sasszemmel célzó ágyúmestereink lehetnek eme pont választásával, miközben ellenfeleink lövedékei néha közvetlen közelről sem találnak. Nem egy hátrány. WIT AND CHARM : a legválogatósabb kisasszonykák fejét is könnyedén elcsavarhatjuk, könnyebben találhatunk feleséget illetve informátort (lásd később) magunknak. Nem akkora előny, hogy érdemes legyen ezt választani.



Miután igényeinknek megfelelően beállítottuk a paramétereket, kezdődhet a játék. Először egy rövid történetet olvashatunk arról, hogyan sikerült hajót szereznünk és engedelmes legénységet verbuválnunk (általában egy lázadás alkalmával választanak meg minket kapitánynak), majd a fedélzetmester kérdésére kell helyesen válaszolnunk. Ha ez sikerült, még meg kell vívnunk a volt kapitánnyal. Ha a kérdésre helyesen válaszoltunk, biztos a győzelem, míg pontatlan válasz esetén lehetetlen győzni, és eleve kudarcra ítélve indulhatunk csak útnak. Legelőször is a fedélzetmester tájékoztat pillanatnyi helyzetünkről, mely általában egy város közelében van. Lássuk tehát, mire számíthatunk, ha bevitorlázunk egy ilyen településre. A program rövid tájékoztatót ad a városról, melyben leírja annak nevét, az erődök számát, az anyaországát, és néha a spanyol városoknál azt is, hogy az egyik aranyszállító flotta (SILVER TRAIN vagy TREASURE FLEET) is a városban van (ilyenkor a helyőrség létszáma százzal, a zsákmányolható arany mennyisége pedig 50.000-rel nő). Ezután egy menüsor jelenik meg, melyből kiválasztva a SAIL INTO HARBOR-t (illetve ha gyalog közelítettük meg a települést, akkor MARCH INTO TOWN), simán bemahinálhatunk a kikötőbe illetve a főtérre. Ha az adott országnál van "LETTER OF MARQUE" a birtokunkban, akkor ezt bátran megtehetjük, talán csak akkor érdemes vigyázni, ha eddig bűnözőként tartottak nyilván minket, mert akkor elképzelhető, hogy ilyenkor is tüzet nyitnak ránk (ilyenkor nem a főtérre érkezünk, hanem a lótérre). Ebben az esetben nem árt, ha először csak beosanunk a városba, amíg az "meg nem bocsájt nekünk".

Az ATTACK TOWN pont kiválasztása egyenlő a hadüzenettel. Ha gyalogosan közelítünk (ehhez elég a várostól nem messze nekihajózni a partnak, és a legénység automatikusan partra száll), és a városban van erőd, akkor az erőviszonyoknak megfelelő számú csapatok csapnak össze. Tűzgombbal válogathatunk a "hadtesteink" között, vagy a gombot nyomvatartva együtt mozgathatjuk őket. Legjobb, ha a legerősebb csapatokkal fedezékbe vonulunk (C64-esen ezt egy kis rajz jelöli, Amigán pedig a COVER felirat), a leggyengébbel pedig jó messze parádézunk fel és alá a nyílt téren úgy, hogy az ellenségnek a látható csapatunk megtámadásához el kelljen mennie a rejtőzködő erőink mellett, lehetőleg persze úgy, hogy ne legyen fedezékben. A szárazföldi támadásnak az az előnye, hogy minden erőnk részt vesz benne, míg a hajós ostromnál csak egy hajónyi. Ha hajóval akarunk megostromolni egy várost, ki kell választanunk azt a teknőt, amelyikkel támadunk. Ekkor egyébként a program kiírja a pillanatnyi szélerősséget is. Ha ez MEDIUM vagy STRONG, akkor bátran választhatunk nehezebb hajót is, amelyik gyenge szélben alig vánszorogna. Persze nem árt, ha a nagy térképen várunk addig, amíg feltámad a part felé fújó szél, mert széllel szembe még senkinek sem sikerült... nagy veszteség nélkül partot érni. Mindig igyekezzünk a városba jutni, mert ha a mellette levő síkon kötünk ki, akkor embereinknek elmegy a kedve az egésztől, és kezdhetjük elölről a támadást. Ha sikerült lenyomni gyalogosan a védőket vagy behajózni a városba, akkor a vívás következik (ha a falvat nem védi erőd, akkor rögtön ide jutunk). Itt jut szerephez az, ha a játék elején a vívást választottuk mint kiemelkedő tulajdonságunkat. Az emberek morálja a vezetőjük pillanatnyi helyzetétől függ: ha ellenfelünk ANGRY, SHAKEN vagy PANIC hangulatban van, akkor csapatunk nekivadul és pozdorjává apritja a várvédőket. Ha támadásunk sikerrel jár, tehát ha legyőz-





PIRATES!

WANTED

zük a védők kapitányát, akkor kirámolhatjuk a várost. Ekkor azonban legtöbbször megjelenik egy bosszantó felirat is, melyből kiderül, hogy a lakók közeledésünk hírére elrejtették aranyuk kisebb-nagyobb részét. Ezután a városban fellelhető élelmiszer, áru és cukor/dohány/csempészáru-készleteket (kortól függően) dézsmálhatjuk meg. Azonban ha hajóval támadtunk, akkor csak annyi zsákmányt vihetünk el, amennyi abba az egy hajóba befér, míg szárazföldi ostromnál az összes hajó rakterét megtömhetjük. Néha előfordul (főleg Amigán), hogy a régi kormányzó elmenekül, ilyenkor mi nevezhetünk ki egy másikat. Vigyázat, ha a kincsesflotta egyik állomását nem hagyjuk spanyol fennhatóság alatt, akkor ott az értelemszerűen nem áll meg legközelebb! Ha pedig egy támadásunk kudarcba fullad, hosszú börtönbüntetés vár ránk, mely alatt egészségünk jelentősen leromlik. Ráadásul ha háromszor sikerül alulmaradnunk, akkor kényszerűen vissza kell vonulnunk a kalózkodásból, hogy szerencsét próbáljunk mondjuk a babahintópori-parban. Elképzelhető, hogy valamiért mindenképpen be kell jutnunk egy ellenséges településbe (például szabadságlevelet venni), ilyenkor válasszuk a SNEAK INTO TOWN pontot. Ha szerencsénk van, akkor gond nélkül belopakodhatunk, ellenkező esetben vívnunk kell egy őrrel. Ha meggondoltuk magunkat, a LEAVE TOWN ponttal továbbhajózhatunk.

Ha bent vagyunk a városban, újabb menüsorral találkozunk: VISIT THE GOVERNOR: a kormányzó meglátogatása. Ő elmondja, országa kivel áll hadban és kivel áll szövetségben, majd esetlegesen előléptet eggyel magasabb rangba. Az ezzel járó földadomány a legutóbbi előléptetés óta elfoglalt ellenséges hajók es városok számával arányos. Előfordul, hogy a helytartó tud valamit valakiről, aki tudja egy rég eltűnt családtagunk hollétét. Mindezek után pedig általában bemutat a lányának is (minket), akivel cseveghetünk egy keveset vagy megkérhetjük a kezét. A nagyon randáknak néha egy-két poén elsütése is elég, hogy belénkessenek, ezután ha meglátogatjuk a kedves papát, akkor a lánya elsorolja, hogy jelenleg épp merre tartanak a spanyol kincseshajók. A bombázóknak pedig eszük ágában sincs hozzánk jönni, mert kérőjük messze fölöttünk áll rangban. Ha valaki mégis hajlandó elvállalni mátkánk szerepét, akkor előbb le kell kaszabolni a rivális vőlegényt, csak azután jön a nászéjszaka. Ettől fogva az asszony szintén tájékoztat a kincseshajókról. Ha kalózkodás közben elfogtunk egy másik kalózt vagy egy kalózvadászt, akkor a kormányzó a látogatás alkalmával "elkobozza" tőlünk azokat, akik vele azonos nemzetiségűek. Ilyenkor felvéshetünk magunknak egy jópontot. Néha az "idegenajkú" foglyok családjától is hoz egy váltságdíjajánlatot, melyet érdemes elfogadni, mert ellenkező esetben a város elhagyásakor a rab nagy valószínűséggel megszökik.

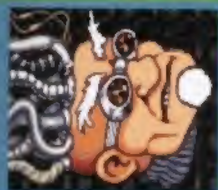
A városi lehetőségeink közül a leggyümölcsözőbb a krimó meglátogatása (VISIT A TAVERN). Itt egyrészt matrózokat vehetünk fel hírnevünk és a várható fejpénz arányában. Túl mohón azonban ne alkalmazzuk őket, mert a túl sok jelentkező felvétele után többi emberünk morcos lesz. Másrészt a friss híreket is itt hallgathatjuk meg, melyekből megtudhatjuk, ki kivel áll harcban, hol halt ki a fél város maláriában vagy indiántámadás miatt (az arany megmarad, csak a katonákon fog a kór meg a tomahawk), hol halt ki az egész város kalóztámadás miatt (oda felesleges támadó szándékkal menni, mert a zsiványok az aranyat persze elvitték), hol neveztek ki új kormányzót, hol nyitottak meg új aranybányát (ha a város kis nyeszlett volt, érdemes lerohanni), és melyik ország ajánl amnesztiát. Néha egy-egy utazó árul információt városáról kevéske pénzmagért, nagyritkán pedig egy vén tengeri medve adja el nekünk a féltve őrzött kincsének lelőhelyét mutató térképet, legalábbis egy darabját. Ehhez később újabb darabokat vehetünk újabb ötszázasokért, így könnyítvén saját dolgunkat (legtöbbször azt is megtudjuk, hogy melyik városhoz esik közel). A kereskedőház sem árt betérni néha (TRADE WITH A MERCHANT), mert a kalózkodás mellett ez a pénzszerzés egyetlen módja, ha nincs is akkora haszna mint az előzőnek. Ha a városokról infót kérünk (lásd később), ott olvashatunk egy adatot a helyi önkormányzat kötségvetési keretéről is. Ez STRUGGLING-tól WEALTHY-ig terjedhet, és ennek tudatában kereskedhetünk a városok között a jól bevált stratégiával: olcsón venni és drágán eladni. Ehhez nem kell mást tennünk, mint a szegény településekben felvásárolni az árut és a gazdagoknál eladni. A legnagyobb haszon a GOODS és a TOBACCO/SUGAR/HIDES árukon nyerhető; az ágyúk ára mindenütt 50 arany. Ha egy városba több hajóval érkezünk, akkor a feleslegeseket itt adhatjuk el (flottánkban maximum 8 darab hajó lehet, de egy mindenképpen), és a sérült ladikokat is itt javíttathatjuk meg. Azonban vigyázzunk, mert ha sok nagy rakterű hajót eladunk, akkor a SPACE IN HOLD (szabad raktér) jelző negatív is lehet, és ha ilyenkor nem tudunk eladni elég árut ahoz, hogy ez pozitív legyen (ha elfogy a kereskedő pénze), akkor a felesleget a "Bostoni teadélutánhoz" hasonlóan a tengerbe kell szórnunk. Ha az adott város anyaországa szerint bűnözők vagyunk, a kereskedők hajlamosak lemondani a busás haszonról és szóba se állnak velünk ("WE DO NOT TRADE WITH PIRATES"). Ugyancsak a - szövetséges - városokban van lehetőségünk a zsákmány felosztására is. Mielőtt ezt a pontot választanánk, nem árt jelentősen megritkítani a legénységet, hogy a stexet minél kevesebb részre kelljen osztani, valamint mindent eladni a kereskedőnél, a legjobb hajónkat kivéve. Osztozkodás után megtudhatjuk, hogy a legénységnek mi volt a véleménye az egy fejre jutó porcióból mielőtt azt az utolsó garasig elitta a helyi kocsmákban, valamint hogy mi mennyi zsozsót kassziroztunk (ez a nehézségi szintnek megfelelően 2/4/8/16 tiszti rész). Ekkor léphetünk magasabb nehézségi fokozatokba is, vagy befejezhetjük az egész kalózkodást is. Elolvashatjuk, hogy visszavonulásunk után melyik társadalmi osztályba sikerült beilleszkednünk, és mindezt mekkora megbecsülés mellett; sikerült-e feleséget találnunk és eltűnt

családtagot felkutatnunk. Ha saját magunkat nyugdíjaztuk, még visszatérhetünk a tengerekre, míg ha a legénység váltott le kiöregedésünk miatt, a játék elején egy híres expedíciót választottunk vagy háromszor térdre kényszerítettek csatában (ez persze egészségromboló börtönnel is jár), akkor erre már nincs lehetőségünk. A CHECK INFORMATION menüt a játék során is bármikor előhívhatjuk a tűzgomb lenyomásával. Ekkor a következő pontok közül választhatunk: CONTINUE TRAVELS : az út folytatása, tehát újra a tengerre vagy a városi menübe jutunk; PATRY STATUS : a legénység száma, az ágyúk száma, a zsákmányolt arany mennyisége olvasható itt, valamint az, hogy a kaja hány napra elég még és hogy a le-génység milyen hangulatban van. Ezenkívül megtudható a szállított áruk mennyisége és a flottánk hajóinak listája is (a sérült hajók neve mellett a DAMAGED felirat jelenik meg). Azt is megtudhatjuk, hogy hány kalózt vagy kalózvadászt ejtettünk foglyul. Ezen adatok közül a legénység hangulata a legfontosabb, mert ha ez UNHAPPY vagy ANGRY, akkor egy város elhagyásakor szökni fognak a szerintük jogos részükkel, illetve a nyílt tengeren lázadoznak, és ha nem csillapítjuk dühüket egy jó zsíros zsákmány becserkészésével vagy néhányuk csata közbeni lelövetésével, akkor ránkuszítják vezetőjüket, akivel meg kell vívnunk. Ha győzünk, a hangulat továbbra is nyomott marad, és hamarosan újabb párbajra kell számítanunk. PERRSONAL STATUS : itt a négy nagyhatalomnál elért rangunk olvasható (ha ez HOSTILE vagy WARY, akkor bűnözők vagyunk), ami nem jelenti azt, hogy ha valahol már előléptettek egyszer, ott nem lehetünk bűnözők (ekkor a program már a bűnöző státuszunkat nem jelzi ki, csak a rangot). Megtudhatjuk életkorunkat és egészségi állapotunkat is (FINE/GOOD/FAIR/POOR HEALTH), vagyonunkat (csak azt, ami már biztosan a miénk, tehát a majdan elkövetkező osztozkodás ránk eső része még nem jelenik meg itt) és birtokunkat, végül pedig a hírnevünket, mely a kocsmában jelentkezők számát befolyásolja. SHIP'S LOG : hajónapló. MAPS : a játék alatt szerzett, de még fel nem derített térképek tekinthetők meg itt. CITIES : a játékban szereplő városok infóját nézhetjük meg (anyaország, lakosai és helyőrség létszáma, anyagi helyzet, erődök száma és a kincstár tartalma). Ha egy településen az utóbbi időben történt valami érdekes (kalóz,- vagy indiántámadás, malária, aranybányanyitás), akkor itt egy darabig törlődik minden adata. TAKE SUN SIGHT : ez egy műszert csal a képernyőre, amellyel megmérhetjük a szélességi-, és hosszúsági fokokat úgy, hogy a kis barna maszatot a Nap alá toljuk, és mikor az a legmagasabban áll, akkor egyszerűen leolvassuk az adatokat a képernyő alján. SEARCH : a tengeren valahol partra szállva embereink felássák a földet. Értelemszerűen a vásárolt térképeken jelölt helyeken kell túrnunk a kincs után. DIVIDE FLEET : csak Amigán létező lehetőség, mellyel néhány hajót hátrahagyhatunk a minimális nyolc fő/hajó legénységgel és egy-két ágyúval. Később erre járva JOIN FLEET parancsot kiadva újra egyesíthetjük a flottát.

Térjünk végre rá a lényegre: a nagytérkép használatára. Kis hajónkat a joy-jal igazgathatjuk. A fehér felhők közepes, a szürkék viharos szelet hoznak, mely magasabb nehézségi fokozatban rövid időre irányíthatatlanná is teheti hajónkat, magával ragadva azt. Ilyenkor próbáljunk kikecmeregni az orkánból, bár a nyílt tengeren, jó irányba haladva még hasznos is lehet az a kis extra sebesség. Azonban tartsuk nyitva a szemünket, mert a kék vízen néhol látható világos színű zátonyok közé keveredve könnyen elveszthetünk egy-két vagy akár az összes hajónkat is. A kalózkodásra akkor van lehetőségünk, ha az árbockosárból emberünk észrevesz egy vitorlát a távolban (az első két nehézségi fokozatban a fedélzetmester arra is figyelmeztet, hogy milyen felségvizeken hajózunk, tehát milyen hajóra számíthatunk - persze néha érhetnek meglepetések). Ekkor választhatunk, hogy közelebb megyünk-e (INVESTIGATE), vagy folytatjuk utunkat. Ha közelebb siklunk, megtekinthetjük a leendő áldozatot, megtudjuk a nemzetiségét, majd eldönthetjük, hogy megtámadjuk-e, átkiabálunk-e hírekért (ellenséges hajóknál ez legtöbbször azonos a harccal), vagy egyszerűen továbbhajózunk. Ha a hajón kalózok vannak, akkor néha nem lehet elkerülni a harcot, vagy ha menekülésre fogjuk a dolgot, az utolsó hajónkat lekapcsolja a rivális közellenség. Ha a harc mellett döntünk, ki kell választanunk a hajót, amelyikkel támadótávolságba manőverezünk, és kezdetét veheti a viadal. A joy felfelé húzásával kibonthatjuk az összes vitorlánkat, lehúzásával pedig levonhatjuk azokat (Amigán az egérrel oldható meg). A tűzgombbal pedig pergőtüzet zúdíthatunk az ellenre. Minden ágyú mellé kell négy matróz az újratöltéshez és a célzáshoz, tehát senki ne képzelje, hogy az összes ágyút egy hajóra felpakolva egy lövéssel elsüllyesztheti egész Európát. A találatok eredményeképpen a célpont elveszít néhány vitorlát és árbocot, sőt el is süllyedhet. Ha már kellőképpen legyengült a préda, ússzunk a közelébe, mire az vagy megadja magát vagy vívunk, és aztán adja meg magát. Győzelem esetén választhatunk, hogy megtartjuk-e a hajót (csak így lehet szerezni) vagy csak kirámoljuk és elsüllyesztjük, majd a kereskedőhöz hasonló módon (joy jobbra-balra C64-esen, illetve tűzgomb Amigán) átpakolhatjuk a szajrét (ilyenkor az összes rakodóterünket felhasználhatjuk, nem csak a támadó hajóét).

Ancy





Két belevaló utcakölyök, Joe és Nat éppen szokásos esti traccspartijukat élvezték a hordókban lobogó tűz mellett, mikor egy szempillantás alatt a környékükön eddig nem látott banda állta őket körül. Előkerültek a pillangókések, a baseball-ütők, a bozótvágó bárdok és a vasalt orrú bakancsok vészesen dobogtak körülöttük. Ennek fele se tréfa, hiszen hírből már ismerték a bandát: ők az őrült X Professzor bérencei, akik folyamatosan veszik ellenőrzésük alá a nagy városok szegénynegyedeit, hogy így piacot biztosítsanak saját drog,- és fegyverekgyártóiknak. A két haver szeme összevillant és egyből tudták, hogy mit tegyenek. Ők nem hajtanak fejet a hódítóknak és az erőszaknak! Ekkor a punkok hirtelen megindultak feléjük, egy baseball ütő hasított a levegőbe...

Két órával később egy elvarázsolt kastélyban ébredtek. Ez Count Cosimo, a prof jóbarátjának, a vámpírnak a kastélya - hasított beléjük a felismerés. De nem volt sok idő a sajnálkozásra, mivel azernyi csontváz, bőregér, patkány és vérszívó dög száguldott feléjük. A srácok egy pillanat alatt elhatározták, hogy akármi is várjon rájuk, végigküzdik a megpróbáltatásokon magukat és leszámolnak az elvetemült professzorral. Hát jól fel kell kötniük a gatyájukat, mert az elvarázsolt kastély csak belépő a legborzalmasabb helyszínekhez. Minotaurus, a bika őrizte piramis lesz a következő próbatétel, majd a Marcos Cane által őrzött inka szentély következik, aztán, hogy egy csöpp nyugalmuk se legyen, a woodoo varázslónő, Sheepboo által lakott buddha templom is meghódításra vár. A punk-verés a telegrafitizett metrókocsikban már meg sem kottyan hőseinknek, hiszen a végső összecsapás a főrohadékkal csak ez után következik.

Összességében tehát 6 pályát kell teljesítenünk, mindegyik végén egy egy központi ellenséggel. A helyszínek elég változatosak, talán csak az ellenfelek lesznek visszatérő ismerősök az egyes pályákon. Általános cél az apró ankh-ok összegyűjtögetése, a bónusz tárgyak keresgetése és a fegyverek beszerzése. Ezekből 5 félét tudunk begyűjteni az öklünkön kívül: molotov koktélt, amely lángerdőt varázsol oda, ahol földet ér, nuncsakut, lánc fűrészt, furkósbotot és surikent.



Hőseinkkel nemcsak futni, ugrani és kúszni tudunk, hanem egy jól irányzott elugrás segítségével a falak szélébe meg tudunk kapaszkodni és onnan izomból fel is tudjuk húzni magunkat. A ládákat, amelyek a földön hevernek, ököllel, vagy bottal zúzzuk porrá, mert értékes gyémántokat és egyéb bónuszcuccokat nyerhetünk belőlük. Ezen kívül érdemes a kiálló falrészeket is megkocogtatni, mert ezek mögött is lehetnek rejtett cumók. A pályák közötti átvezető részeken gyűjtögessük szorgalmasan az ankh-okat, és kerüljük el a bombákkal, halálfejekkel való közelebbi kapcsolatot.

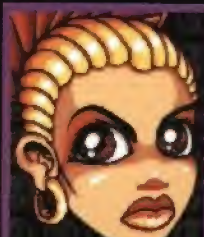
YO! JOE!



Mindent egybevetve állati jó anyag ez a "Hé! Jancsi!". Az enyhébb pályáktól kezdve, ahol csak csépelnünk kell az ellenfeleket (Elvarázsolt Kastély), megtalálhatók benne gondolkodtató rejtélyekkel teli színtek is (Piramis), sőt szinte megoldhatatlan nehézségű helyszínek is tarkítják a játékot (Buddha Templom). A grafika nem hagy kívánni valót maga mögött, sőt egyes szintek - meg merem kockáztatni - olyan finom kidolgozásúak, hogy a legjobb játéktermi gép is megirigyelhetné. A hanghatások pedig egyszerűen lebilincselőek! A stílfűrész hangja bizsergetően félelmetes, az ütések és rúgások hangjai pedig "hasbavágóan" eredetiek. Mit mondhatok még? "Hé, Öreg, ezt kapd ki! Ha tökös vagy, ne hagyd ki!"

Zolee





ÉRTÉKELŐ

grafika	83%
hang/zene	81%
kezelhetőség	85%
kihívás	79%

ÖSSZHATÁS 84%

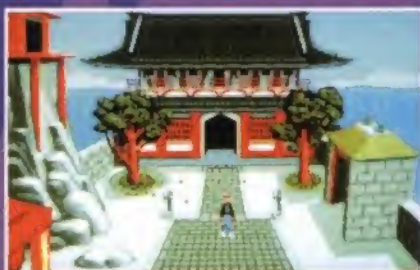
TESZTELVE: AMIGA 576
VERZIÓK: Amiga







NIPPON SAFES I.N.C.





Ismét elröpült egy nyár, s én itt ülök az őszi napsütésben a képernyő előtt, s próbálok valamit összehozni ezen a programszegény nyárutón. Nem volt nehéz a választás, hisz csupán egyetlen érdemleges kalandra leltem. Elsőre kissé gyanakodva mustráltam a Nippon Safes Inc.-t; úgy tűnt, hogy nem egy kiforrott, profi csapat munkája. A grafikát egy az egyben Amigáról konvertálták át, s mint tudjuk, ami Amigán szép, az nem biztos, hogy PC-n is megfelelő... Tehát a PC-s tábor kénytelen lesz gyengébb grafikával megelégedni. Ez még nem lenne nagy baj, de sajnos PC-n elég gyenge a kódolás is, így sok animációnál rémesen lelassul a játék. A másik nagy hiányossága a PC-s verziónak a hang. Amigán egész tűrhetőek a hanghatások, de PC-n az 5-6 midifile-on kívül semmi sincs.

Eddig csupa rosszat mondtam a játékról, itt az ideje, hogy valami jót is szóljak: a sztori fenomenális! Az olasz srácok teletömték poénokkal a játékot, amiknek egy részén kifekszik az ember. Ha nem is sikerült megütni a "Tentacle" színvonalát, azért érdemes leülni mellé az angolul/németül/olaszul/franciául tudóknak. A szöveg remek humora mellől nagyon hiányzik az animáció, de hát ez van, ezt kell szeretni.

Miután kiválasztottuk a játék nyelvét, eldönthetjük, hogy állást töltünk vagy új játékot kezdünk. Az utóbbi esetben megnézhetjük az intrót (bal gomb), vagy egyből játszhatunk (jobb gomb). Az intróban megtekinthetjük a három főszereplő sötét múltját, ugyanis a legkevésbé sem tartoznak a törvénytisztelő polgárok népes táborába. A játék három nagyobb fejezetre bomlik: az elején kiválaszthatjuk, melyik szereplővel játszunk. Lássuk a választási lehetőséget: WaRaHoWaNeWa-t kirakva a kártyákkal Donna Fatale-t irányíthatjuk, a szexi bombázót. WaRiKiNeIHa = Doug Nuts, a számítógép-őrült, valamint a WaKiHoWaIWa kóddal a buta Dino Fagioli bőrébe bújhatunk. A játékot akkor nyerjük meg teljes egészében, ha minden szereplő sztoriját lejátszuk.

A játék folyamán kizárólag az egérre támaszkodunk, kivéve az állás-mentést (S), a töltést (L) és a kilépést (Space). Az irányítás kellemes, de messze elmarad a "Nagy Klasszisok" ikonvezérlése mögött. A jobb gombbal clickelve ide-oda járkálhatunk, a bal gombbal az inventory-t kérhetjük le. Amíg nyomva tartjuk a gombot, addig választhatunk az inventory-ból: itt láthatók tárgyaink és az akció-ikonok, melyek rendre a következők: nyitni-zárni, megvizsgálni, felvenni, beszélni. Tárgyaink mellett sokszor jelennek meg különleges ikonok is, mint például éneklés, ütés, meditálás. Ha két tárgyat akarunk egyszerre használni, ki kell választani az egyiket, majd az inventory-t emberünk mellett nyissuk meg, s a kiválasztott tárgyat használjuk a második tárgyon. És még valami: a párbeszédeket nem fogom pontról pontra leírni, hisz csak 2-3 variáció közül választhatunk, legfeljebb majd próbálgattok, s különben is: a játék tele van klassz szövegekkel, vétek lenne kihagyni.

DINO

Dino, aki kocsifeltörésért élvezte a börtön vendégszeretetét, most éppen a kormányzónál igyekszik "új" életet kezdeni. Nagy szerencséjére sikerül munkát kapnia a Tyokoi Múzeumban. A múzeum igazgatójától meg is kapjuk első feladatunkat: menjünk fel az emeletre, s szedjük ki az újonnan érkezett műtárgyakat a dobozaikból. Vegyük fel a panel elől a tűzoltókészüléket, majd szedjük fel a panelt. Mögötte négy kapcsolóra lelünk: állítgassuk őket addig (egyszerűen csak rájuk kell vinni a kurzort) amíg ki nem nyílik a az emeleti rács. Menjünk fel, s szedjük le a dobozokat a műtárgyakról, majd szedjük fel a tárgyakat is. Vegyük le a falról a Giocondát, majd válasszuk ki az inventory-ből a kis szobrocskát, melynek egy éles penge van a kezében. A szobrocskával a kézben válasszuk ki a babkonzervet, s nyissuk ki azt a penge segítségével, majd együk meg. Ettől rettenetes erőre teszünk szert, s képesek leszünk baszizni az ajtó mellett álló műanyagbárót, ami mögött egy öngyújtóra lelünk. Vegyük kézbe most az öngyújtót, s gyújtsuk meg vele a képet. A lángoló festményt tartsuk a plafonon lévő tűzjelzőhöz, mire megjelenik munkaadónk, s jól lehord minket, hogy elégettünk egy ilyen értékes festményt... De sebaj, megesik Dino-n a szíve, s ad még egy lehetőséget: a földszinten a szarkofágokat kell növekvő sorrendbe rakni. Ez nem valami megerőltető feladat, de az ábra szerint Dino kellően kimelegedik a munkában, s a szarkofágoknak támaszkodik pihenni... Azok pedig, úgy borulnak fel, mint a dominó, az igazgató örömére. Harmadik lehetőség nincs: kitesznek az utcára.

Kint egy gyanús alak lép mellénk, s egy szigorúan bizalmas feladattal bíz meg: hozzunk el a Kinzai TV-toronyból egy csomagot... Dino örömmel vállalja, főleg mert csekély anyagi haszon is jár vele. Keressük fel a Hot Sushi bejáratát, s várjuk meg, hogy kinyisson az itt lévő vegyeskereskedés. Cseréljük be a nálunk lévő öngyújtót egy feszítővasra, majd induljunk el balra. Ha eljutunk a parkba, keressünk meg egy forrást, majd nézzünk bele: egy 100 jenesre figyel fel Dino, amit természetesen tegyünk el. Menjünk vissza a múzeum elé, ahol vagy egy taxist, vagy egy szórólap osztogatót találunk. Ha a taxis lesz ott, beszélgessünk el vele, s közben figyeljük a rádiót, ahol bemondják, hogy egy ember felmászott a TV-torony tetejére, s a mélybe akarja vetni magát. Hagyjuk el a képernyőt, majd jöjjünk vissza ismét a múzeum elé, s ha itt van a röplapszóró, szedjünk össze tőle mindent, amit ad és olvassuk is



el az összeset. Ha minden igaz, lesz nálunk egy zöld színű meghívó a parkban lévő étterembe. Menjünk oda, s váltsuk be a meghívót, amiért egy adag babot kapunk, amitől ismét szuper erősek leszünk. Most már ideje felkeresnünk a TV-tornyot! Kérjünk jegyet a Kinza állomásra az újságostól, majd fizessük ki a 100 jennel. A metróban helyezzük be a jegyünket a nyílásba, s pár perc múlva Kinzába érünk. Menjünk be a TV-toronyba, s feszítsük ki az ajtót a feszítővassal. Fussunk fel a tetőre, s beszélgessünk el a öngyilkos-jelölttel. Dino-nak úgy látszik pszichiáteri képességei vannak: sikerül a fickót eltérítenie szándékától, és rávennie, hogy inkább írjon egy új TV sorozatot (ugyanis azért akart leugrani, mert a 7546 részes sorozatát nem vették meg). Amikor már lemondott az ugrásról, Dino barátian hátbaveregeti... s így mégis ugrás lesz a vége. Egyedül a sapkája marad ránk, de ebben a pillanatban elénk esik egy csomag. Miután felszedtük és kibontottuk, ízleljük meg a benne lévő fehér port... Honnan kerülnek ide ezek a rózsaszín elefántok? Üzlet már nem lesz belőle, de egyébként sem létezik az a hotel, amit megbízónk adott meg nekünk, tehát ennél többet nem tehetünk. Lejövve a toronyból nézzünk körül az utcán: egy érdekes poszteren Sumo bajnokságot hirdetnek, aminek a fődíja 50000 jen. Alighogy elolvassuk, egy vonzó hölgyön akad meg a szemünk, aki pityeregve áll a Sumo-ring mellett. Szólítsuk meg, s ő elpanaszolja, hogy beteg anyja gyógyításához éppen 50000 jenre lenne szüksége... micsoda véletlen. Dino megígéri, hogy ha menyeri a versenyt, a pénzt megkapja. Térjünk be a Sumo-ringbe, ahol egy udvarias ember kioktat, hogy előbb egy jó trénert keressünk, stb. stb.

Csalódva ódalgunk el, s egyelőre itthagyjuk ezt a helyet. Keressük fel az újságárust, és a sapkát az erre járó embereknek ajánlgassuk fel. Valaki hajlandó 100 jent adni érte. A pénzen vásároljunk egy jegyet Sububa, s menjünk el oda. Térjünk be a fürdőbe, ahol egy gong állja utunkat. Most hatalmas erőnket kihasználva mérjünk egy ütést a gongra, mire az felemelkedik, s mi beléphetünk a sumóbajnok menedzseréhez, aki éppen fürdőt vesz. Beszélgessünk el vele, mire ő gúnyosan odaveti, hogy mondjuk meg a verseny szervezőjének, hogy minden felkészülés nélkül indulhatunk. Keressük fel a ringet, ahol a bíró is beleegyezik, hogy részt vegyünk a versenyen, csak akkor van baj, mikor megtudja a súlyunkat, hiszen az a limit alatt van 10 kilóval. Ódalogjunk ki, mire beleütközünk Nuts-ba, aki felajánl egy meghívót a parki étterembe egy sumo-jegyért cserébe. Menjünk vissza az arénába, vegyük fel ott a jegyet, s cseréljük be a meghívóra. Így az étteremben annyit ehetünk és ihatunk, amennyi belénk fér... A versenysúly elérése után visszatérve az arénába lazán győzünk. A győzelem után Dino hősiesen leperkálja az 50000 jent Donnának, s máris tovább áll. Menjünk vissza a Hot Sushihoz, s ha eddig nem találkoztunk volna egy gyanús lornyonos úrral, keressük meg, aki felajánl egy munkát, ami kisebb rizikóval jár, de nagy a haszon: el kell hoznunk a Mitshusita Társaság széfjéből egy mágnest. Dino természetesen örömmel vállalja. Az újságosnál ekkor találunk egy újságot, amiben az imént említett társaság hirdet, hogy munkaerőt keres. Menjünk el a cég székházába (a múzeum mellett), és szóljunk fel a hangszórón. Bevezetnek egy szobába, ahol két tudós össze-vissza kérdezget. Az a lényeg, hogy a legvadabb hülyeségeket nyögjük be válaszként. Ha megvagyunk, s megfelelően hülyének hisznek, beraknak egy agymosóba, ahol elvileg szuperintelligensekké válunk. A most következő kérdésekre mindig helyesen kell felelni... (4,2,3,1-valószínűleg). Ha minden jól megy, felvesznek munkatársnak, s a számítógépek mellet kapunk helyet. Első dolgunk az legyen, hogy szedjük ki az ajtó melletti panelt, majd vegyük fel a nyomtató kábelt, s kössük össze a panelt a számítógéppel. Nyissuk ki a disc-dobozokat, és keressük meg az ajtónyitó kódlemezt. Ha ezt behelyezzük a gép-be, szabad az út. A következő helyiségben vegyük fel a vázát, nyissuk ki az alsó fiókot, s vegyük ki belőle a csomagot, amiben egy babszemet és egy karfiolt találunk. Menjünk tovább balra a laborba, töltsük tele a vázát a csapból folyó löttyel, majd vegyük le az ajtó aljáról a rácsot. Nyomjuk meg az ajtó feletti gombot, mire az itt lévő gépezet beindul. Álljunk bele, s meglepő változáson megyünk keresztül: pirinyóvá töpörödünk. Így be tudunk osonni az ajtón, aminek kiemeltük a rácsát.
Bent ültessük el a földbe a babot, majd öntözzük meg a váza tartalmával. Kinő egy szuperbab amit elfogyasztva szupererőre teszünk szert. Nyissuk ki az ajtót, s a kint lévő roboton található gombot nyomjuk meg. Pechünkre a robot arcfelismerő rendszerrel dolgozik, s Dino kénytelen felvenni a nyúlcipőt. Amikor megáll, mérjünk egy hatalmas csapást a robotra, amitől örökre elhallgat. Mögötte a széf, s benne a mágnes! Vegyük fel, majd tűnés kifelé. Amint kilépünk a társasáógból, egy virágcserép esik a fejünkre...







Donna

Frissiben szabadulva Tyokoi cellánkból első dolgunk legyen bejutni a városba. Induljunk először felfelé a börtöntől, s vegyük magunkhoz a Tyokoba mutató táblát. Most irány visszafelé, s a börtöntől húzzunk lefelé. Keressük meg a Last Food kajálda földi maradványait, s szedjük fel a mustárt. Ezek után stoppoljunk egy autót a táblával. A városban először is keressük fel Dough házát (az újságostól "lane"), s az itt levő szemétkupacból emeljük ki a parfümös üveget. Most keressük fel a Hot Sushiban a magányos öreget, aki megbíz, hogy szerezzük meg neki a elnök palotájában őrzött kardot, s cserébe segít bekerülnünk a hollywoodi életbe énekesnőként. Ezután szólítsuk le Maxot és Kost, a program készítőit, akiktől egy kis segítséget kérhetünk. Előbb hozzunk nekik két hot-dogot mustárral. Adnak rá 500 jent. A parkban csatangolva keressük meg a fűrészt, töltsük meg a parfümös üveget az egyik forrásból, s vegyünk két hamburgert az árustól. Az árus éppen kifogyott a mustárból, úgyhogy a sajátunkat vagyunk kénytelenek feláldozni. Maxék cserébe kemény 50 jent adnak, s így a visszajáróval együtt 100 jenünk van.

Keressük fel a Rezidenciát, s olvassuk el a kitűzött papírt: "Teakészítőt kerestetik". Talán így bejuthatnánk. Egyelőre hiába próbálunk a kaputelefonon beszélni, nem nyerünk bebocsájtást. Szólítsunk le egy gésát az úton, aki elárulja, hogy van egy kitűnő teaház Kinzában. Vegyünk is egy jegyet oda. Kinzában beszélgessünk a teaház tulajdonosával, aki 50000 jenért hajlandó kitanítani a japán teafőzés minden csinyjára-binyjára. Ekkor futunk össze Dinoval, s rávesszük, hogy ha megnyeri a Sumo-kupát, adja nekünk a fődíjat. Nos egyelőre máshol akad dolgunk: Shouban ke-ressük fel a boltokat, s olvassuk el a felettük levő hirdetést, hogy hol hirdetnek egy Subui nevű szépségszalont. (Ha nem ezt a hirdetést látjuk, távozzunk, majd térjünk vissza). Térjünk be a boltba, s cseréljük be a hamis dezodorunkat 200 jenre. Keressük fel az újságost, olvassunk bele az ott lévő Képes Sportba, amiből megtudhatjuk hogy a Sumo-bajnok Tozaikuban tartózkodik. Vegyünk egy jegyet Tozaikuba, egyet Sububa, majd irány a Sumo-bajnok. A portást kérjük meg, hogy adjon át egy üzenetet Futottának, mire kapunk egy tollat, s üzenetünket beteszi a fakkokba. A tollon van a hotel telefonszáma, hívjuk innen fel, s hazudjuk azt a portásnak, hogy lopják a mopedjét, mire ő kirohan. Nézzük meg a fakkokat, így megtudjuk, hogy hányasba tette az üzenetünket, majd hívjunk liftet, s nyissunk be Futottához. Most egy kis CENSORED rész következik, ami után Mr. Futotta annyira kifárad, hogy elveszíti a mérkőzést. Keressük fel Dinot, aki nyert, s átadja az 50000 jent.

Következő utunk a teaházba vezet, ahol kiképeznek, s így már mehetünk az elnökház teát főzni. Itt megkapjuk a rezidencia kulcsát, s szabadon járhatunk-kelhetünk. Térjünk be a hallba, s kopogtassunk be az elnökhöz, mire ő idegesen elküld bennünket a sunyiba. Kérdezzük ki a szolgát, mi történt az előző lánnyal aki itt szolgált. Megtudjuk, hogy megpróbálta ellopni a féltve őrzött kardot, s most börtönben csücsül. Egyelőre hagyjuk el a rezidenciát, s irány a múzeum. A fűrésszel kapjuk le a sárga szobor kezét, majd irány vissza. A rezidencia halljában nyissuk ki a széfet őrző szekrényt, majd helyezzük bele a szobor kezét. Hát nem éppen az áhított kardra leltünk, hanem csak egy autogramra Susy Young énekesnőtől. Kérdezzük ki a szolgát, aki elárulja, hogy a kormányzó teljesen belehabarodott a hölgybe, és semmit nem csinál egész nap szerelmi bánata miatt. Ezután menjünk Dough lakására, s kérjük meg, hogy keresse fel a börtönben az illető nőt, s tudjon meg tőle mindent. Dough szívesen elvállalja, cserébe csak egy ajánló levelet kér a Saku-Rambo Monastery-be az elnöktől. Elhagyva Dough lakását, az újságosnál egy képre lelünk az énekesnőről. Vegyük fel, majd irány a Subui szépségszalon. Sminkeltessük át magunkat Susy mintájára, majd keressük fel az elnököt. Sajnos lebukunk, mert nem ismerjük Susy egyetlen számát sem... Sebaj, irány Dough háza, ahol húzzuk el a függönyt, s szedjük ki a CD lemezt a számítógépből. Vigyük el a boltba, s cseréljük ki egy Susy lemezre, majd irány Kinza, a TV- torony, ahol egy énektanító-gépbe betéve a CD-t megtanulhatjuk a számokat. Most már nyugodtan visszatérhetünk az elnökház, mindent elhisz. Pechünkre elveszi a kulcsunkat, úgyhogy foglyok vagyunk... A levelet azért megkaptuk, most már csak menekülni kell. Nyissuk ki a szekrényeket, vegyük magunkhoz az üveget és a lepedőt, s csináljunk ezekből egy babát. Most irány a hall, majd az ablak, amin keresztül nagy nehezen kijutunk az útra. Keressük fel Dough-t, aki elmondja, hogy a kastélyban van a kard, a kép mögötti széfben, s átadja a kulcsot hozzá. Menjünk vissza, s a kulccsal nyissuk ki az előszobában lévő széfet. A kard máris nálunk van, úgyhogy spuri! De amint



kilépünk, egy zsákot húznak a fejünkre...

Dough

Hasonlóan Donnához, ő is épp most szabadul. Először is keressük fel a Last Food melleti kukát: valami bizgentyűt talál benne Dough, amit vegyünk magunkhoz. Keressük meg a telefont, a bigyó segítségével pumpoljuk meg, s így ingyen hívhatunk taxit. Taxizás közben vizsgáljuk meg az ablakon fityegő Sumo-figurát, majd beszélgessünk el a taxissal a sumoról. Megtudjuk, hogy nagyon szeretne egy jegyet szerezni az esti show-ra. Nemsokára megérkezünk, s 2500 jent követel tőlük fuvarozónk. Ennyi nincs nálunk... na ennek verés a vége, de legalább megmaradt 1000 jenünk. Térjünk be a Hot Sushiba, s mutassuk meg a nálunk lévő levelet a sarokban ülő úrnak: nem győzi dicsérni elektronikai képességeinket, s végül arra kér, hogy szerezzük meg neki a Jade Buddha szobrocskát, nem lesz hálátlan. Menjünk haza, vegyük fel a TV-irányítót, tévézzünk egy kicsit, majd nyissuk ki a ládát, s vegyük magunkhoz a csavarkulcsot, majd húzzuk el a függönyt, s szereljük ki vele a rádióból a hangszórót. Hagyjuk el otthonunkat, majd nyissuk ki a postaládánkat: egy levél és a hozzá tartozó csomag: egy detonátor. Húzzunk ki a múzeum elé, s ott a "szendvicsembertől" iejmoljunk annyi szórólapot, amennyit csak tudunk. (Ha a taxis lenne itt, beszélgessünk el vele, majd jöjjünk vissza még egyszer.) Keressük fel a parkban a punkokat, s adjuk oda nekik a "The Dead Rat"-be szóló meghívót. Úgy megörülnek neki, hogy megkapjuk a képregényüket, amit rögtön váltsuk is be 100 jenre az újságosnál.

Keressük fel Maxékat a kocsmában, s kérjünk egy kis segítséget: egy sörért hajlandók elárulni, hogy a Sumo-aréna a Kinza állomásnál van. Vegyünk nekik egy üveggel a kocsmárostól, majd váltsunk egy jegyet Kinzába, ahol Dinoval találkozunk, aki arról panaszkodik, hogy túl könnyű a Sumo bajnoksághoz. Nézzük meg a metróban lévő hirdetést, amiben egy Pachinko házról olvashatunk (japán szerencsejáték) Sububan. Térjünk vissza Shouba, verjük szét a parkolóórát a csavarkulccsal (100 jen), s vegyünk egy jegyet Sububa. A váltógépben találunk egy ottfelejtett golyót, amivel játszani tudunk. Játék közben kapjuk elő a hangszórót, s így nyerünk egy rakás golyót, amit beválthatunk a gépnél cigarettára. Nyerjünk még egy adag golyót evvel a módszerrel, majd irány újra Shou. A vegyeskereskedésben cseréljük be a csavarkulcsot a nagy edényre, amibe szórjuk bele a golyókat, majd számoljuk meg, és cseréljük vissza a csavarkulcsunkra. Most irány a parkban az étterem, s olvassuk el a golyóval teli edényen a szöveget: aki eltalálja, hány golyót rejt az edény, nyer egy meghívót az étterembe, s annyit ehet, amennyit tud. Jelentkezzünk be a szakácsnál egy játékra, s pont eltaláljuk a számot (ugyanannyi, ameny-nyit számoltunk). A meghívóval futás Dinohoz, aki egy jeggyel kedveskedik nekünk, mi pedig kiengeszteljük vele a taxisofőrt. Ő elvisz a Saku-Rambo-hoz, de egyelőre tehetetlenek vagyunk ott. Irány haza, ahol Donnába botlunk, aki megkér, hogy kerítsünk elő egy hölgyet a börtönből... Dough cserébe egy levelet kér az elnöktől, ami a Saku-Rambo-ba szabad bejutást biztosít.

A postaládánkból vegyük ki a plasztikot, majd menjünk Maxékhoz, akik néhány cigiért elárulják, hogy miként juthatunk el a börtönhöz: a metróállomásnál az alagútban induljunk el jobbra, s bejuthatunk a csatornarendszerbe, ami a börtönig vezet. A rácsot a csavarkulccsal távolítsuk el, majd a csatornarendszerben keressük meg a csákányt. Ha kijutunk a börtön falához, nyert ügyünk van: üssünk egy lyukat a falon a csákánnyal, helyezzük be a plasztikot, majd a detonátorral robbantsunk. A nő kijön, elárulja a széf helyét, s átad egy kulcsot hozzá. Batorkáljunk el hazáig, ahol Donna vár reánk, s a kulcsért cserébe megkapjuk a levelet. Keressük fel a Saku-Rabmo-t, szóljunk fel a hangszórón, s a levél hatására felengednek. Aki ide betér, az egész életét a meditációnak szenteli. Hát mi kivételek leszünk... Hogy megfeleljünk a követelményeknek, először az udvarról össze kell szedni a kis faággal a leveleket, majd betérve a házba az ott lévő monk a Guruhoz kísér minket, aki 3 intelligenciakérdést szegez nekünk. Ha helyesen felelünk, a meditációs képesség birtokába jutunk. Ezután járjuk végig a cellákat, szedjük össze a rizst, a mérget, a szőnyegeket, a lepedőt. A konyhából vegyük fel a kést, majd irány az udvaron a halastó: öntsünk egy kis mérget a vízbe, majd vegyünk ki néhány döglött halat, s főzzünk ragasztót belőlük a konyhában. A ragasztót kenjük a szőnyegre, majd menjünk ki az udvarra a madarak alá, tegyük a földre a rizst és a ragacsos szőnyeget. A madarak odaragadnak, s mi elkaphatjuk őket. Most irány a Buddha terem, s meditáljunk a szobor előtt. Erre felemelkedik a Buddha, s a madarak károlására még tovább emelkedik... s alatta ott a Jade Buddha! Vegyük magunkhoz, majd a késsel vágjuk le az oszlopokról a kötelet, s készítsünk ejtőernyőt a lepedő és kötelek segítségével. Nincs más hátra, mint egy ugrás...

Fináló

Egy szigeten vagyunk, Tyoko közelében, s az eddig ismeretlen munkaadó bekísér egy barlangba, ahol előadja történetét: talált egy levelet a széfek mindenkori nagymesterétől, s ebben a levélben az áll, hogy aki megszerzi a három rejtélyes tárgyat, az ki tudja nyitni ezt a széfet, itt a barlangban, s megtalálja benne a széfek rejtelmeit tartalmazó könyvet. S aki ennek a könyvnek a birtokába jut, az bárhová képes betörni. Na de nem akarom elrontani a klassz végszót... annyit azért elárulhatok, hogy a jómadarak életben maradnak, a gonosz pedig bűnhődik a pokol fenekén (mint minden valamirevaló mesében).

Koronczai Gáspár



HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ !



GAMEBOY

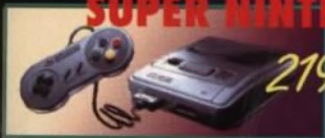
~~9999,-~~

8999,-



SEGA MEGADRIVE

19 999,-



SUPER NINTENDO

21999,-



NINTENDO

11999,-

NINTENDO SET 14 999,-

-3 játékkal
4 irányítóval

GAMEGEAR 14 999,-

EREDETI JÁTÉKPROGRAMOK MINDEN GÉPTIPUSHOZ, GARANTÁLTAN A LEGNAGYOBB VÁLASZTÉKBÓL!

- AMIGA 500
- AMIGA 1200
- 1084S MONITOR
- C-64 II
- 1541/II DRIVE
- DATASETTE
- JOYSTICKOK
- LEMEZEK
- DISK BOXOK
- EGYÉB KIEGÉSZÍTŐK A LEGOLCSÓBBAN

576 KByte SHOP

MINDEN

AMI A SZÁMÍTÓGÉPHEZ KELL!

BLACK CRUISER

1199 Ft



-mikrokapcsolós
-változtatható keménységű irányitás
-2 tűzgomb
-törhetetlen acél ütközők

CRUISER TURBO

1399 Ft



-mikrokapcsolós
-változtatható keménységű irányitás
-2 tűzgomb
-törhetetlen acél ütközők
-autofire

MULTI COLOUR CRUISER

1199 Ft



-mikrokapcsolós
-változtatható keménységű irányitás
-2 tűzgomb
-törhetetlen acél ütközők

ZIPSTICK SUPER PRO

1399 Ft



-mikrokapcsolós
-törhetetlen acél ütközők
-autofire
-2 tűzgomb

SUPERSHOT STANDARD

999 Ft



-mikrokapcsolós
-törhetetlen acél ütközők

AKCIÓS ÁRON 999,-



RÉGI ÁR: ~~1299~~ Ft

COMPETITION PRO 5000 BLACK

-arcade minőségű mikrokapcsolók
-törhetetlen acél ütközők
-2 tűzgomb

AKCIÓ NOVEMBER 30-ig